

**ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS CIUDADANAS**

Nathalia Arbeláez Méndez

Trabajo de grado para optar al título de:

**Magister en Tecnología Educativa y
Medios Innovadores para la Educación**

Mag. Martha Eugenia Jiménez
Asesor tutor

Dra. Susana Ramírez
Asesor titular

TECNOLÓGICO DE MONTERREY
Escuela de Graduados en Educación
Monterrey, Nuevo León. México

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
Facultad de Educación
Bucaramanga, Santander. Colombia

2014

Dedicatorias

A mis hijos Nicolás y Julieta porque sus sonrisas y abrazos me mantuvieron en pie y me motivaron a creer.

A Javier por su apoyo incondicional, por construir junto a mí, por comprenderme y ser cómplice de esta aventura.

A mis padres por sus esfuerzos y sacrificios, por persistir, educarme y ayudarme a elegir; y a mis hermanas por hacerme las primeras preguntas, despertar en mí el deseo de conocer algo más y mantenerme a la vanguardia de su juventud.

Agradecimientos

A la Gobernación de Santander gracias por creer en el talento de la región y apoyar las iniciativas de transformación educativa.

A cada uno de los miembros de la Comunidad educativa Galanista un agradecimiento especial por la confianza depositada, por hacer de mi desempeño profesional una labor con sentido humano y por plantearme nuevos retos.

A la Mtra. Martha Eugenia Jiménez y la Dra. Susana Ramírez gracias por sus orientaciones y por guiarme a creer que la culminación de este reto era posible.

Índice

1. Planteamiento del problema	1
1.1. Antecedentes del problema	1
1.2. Problema de investigación	5
1.3. Objetivos de investigación	7
1.3.1. Objetivo General	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación.....	7
1.5. Delimitación y limitaciones del estudio	9
2. Marco Teórico	13
2.1. Educación para la ciudadanía.....	13
2.1.1. Competencias ciudadanas.....	15
2.1.1.1. Aportes a la construcción de la convivencia ciudadana.....	20
2.1.1.2. Promoción de la participación y responsabilidad democrática	20
2.1.1.3. Promoción de la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias humanas	21
2.1.1.4. Conocimientos sobre ciudadanía	21
2.1.1.5. Competencias cognitivas.....	22
2.1.1.6. Competencias comunicativas	23
2.1.1.7. Competencias emocionales	24
2.1.1.8. Competencias integradoras	25
2.1.2. Desarrollo Moral	25
2.1.3. Ética de la justicia y ética del cuidado	27
2.2. Estrategias lúdicas virtuales	27
3. Método	33
3.1. Participantes	35

3.1.1. Muestreo.....	36
3.2. Instrumentos de recolección de la información.....	37
3.2.1. Cuestionario estructurado.....	37
3.2.2. Guía de observación.....	38
3.3. Procedimiento de la investigación.....	39
3.4. Análisis de datos.....	40
4. Análisis y discusión de resultados.....	47
4.1. Evaluación Pre-test.....	48
4.2. Situaciones semiexperimentales a través de estrategias lúdicas virtuales.....	60
4.2.1. Encuentro semiexperimental 1.....	61
4.2.2. Encuentro semiexperimental 2.....	64
4.3. Evaluación Pos-test.....	66
4.4. Comparación entre grupos.....	78
4.4.1. Progreso desarrollo de competencias ciudadanas.....	78
4.4.2. Correlación del progreso en las competencias ciudadanas con las otras áreas de la prueba saber.....	82
5. Conclusiones.....	85
5.1. Principales hallazgos.....	87
5.2. Alcances y limitaciones del estudio.....	90
5.3. Recomendaciones.....	92
Referencias.....	95
Apéndices.....	98
Apéndice A: Cuestionario estructurado medición Pre-test.....	98
Apéndice B: Cuestionario estructurado medición Pos-test.....	115
Apéndice C: Consentimiento informado.....	129
Currículum vitae.....	130

Índice de tablas y figuras

Tablas

Tabla 1. Descripción genérica de los niveles de desempeño	43
Tabla 2. Niveles de desempeño de las competencias ciudadanas-noveno grado.....	44
Tabla 3. Resultados de la evaluación pre-test del grupo control (9°5)	50
Tabla 4. Resultados de la evaluación pre-test del grupo experimental N° 1 (9°6)	54
Tabla 5. Resultados de la evaluación pre-test del grupo experimental N° 2 (9°7)	58
Tabla 6. Resultados de la evaluación pos-test del grupo control (9°5).....	68
Tabla 7. Resultados de la evaluación pos-test del grupo experimental N° 1 (9°6).....	72
Tabla 8. Resultados de la evaluación pos-test del grupo experimental N° 2 (9°7).....	75
Tabla 9. Comparación de resultados grupales pre-test por niveles de desempeño	80
Tabla 10. Comparación de resultados grupales pos-test por niveles de desempeño ...	80
Tabla 11. Comparación grupal de los promedios totales en las mediciones pre-test y pos-test.....	81

Figuras

Figura 1. Procedimiento de la investigación	41
Figura 2. Comparación de las mediciones pre-test y pos-test en el desarrollo de las competencias ciudadanas	81
Figura 3. Comparación del progreso del grupo control por áreas de la prueba saber en las mediciones pre-test y pos-test	83
Figura 4. Comparación del progreso del grupo experimental 1 por áreas de la prueba saber en las mediciones pre-test y pos-test	84
Figura 5. Comparación del progreso del grupo experimental 2 por áreas de la prueba saber en las mediciones pre-test y pos-test	85

Estrategias lúdicas virtuales para el desarrollo de competencias ciudadanas

Resumen

Los procesos de educación para la ciudadanía son elementos de la práctica pedagógica que se han incorporado con gran relevancia como criterios de calidad educativa y se han reflejado en las acciones de los currículos de la educación obligatoria, no obstante las metodologías para la consecución de esos aprendizajes se han unido tradicionalmente a las experiencias de corte reflexivo y la experimentación acerca del uso de recursos de tecnología educativa para formar mejores ciudadanos es poca. Este hecho guía este estudio semiexperimental con enfoque mixto a través del cual se indaga ¿Qué influencia ejerce sobre el desarrollo de las competencias ciudadanas de jóvenes de 9° grado la participación en estrategias lúdicas virtuales diseñadas para la formación ciudadana?, para tal fin se emplearon dos medios interactivos multimedia y un simulador de rol como recursos experimentales y un cuestionario tipo Likert para medición pre-test y pos-test de la variable competencias ciudadanas. Con el estudio se evidencia que los aprendizajes y niveles de desempeño de las competencias ciudadanas no perecen con el tiempo y que el uso de estrategias lúdicas virtuales diseñadas desde una perspectiva de derechos humanos incrementan la motivación en el discente y propician nuevos aprendizajes específicos, que fortalecen la toma de decisiones implícita en la habilidad integradora de las competencias ciudadanas.

Capítulo 1: Planteamiento del problema

En este apartado se describe la naturaleza del problema de investigación referido a la relación entre las competencias ciudadanas y las estrategias lúdicas virtuales, mediante la exploración de los antecedentes nacionales y departamentales que inspiraron el planteamiento de la pregunta de investigación, sobre la cual se esbozan los objetivos generales y específicos, su justificación, las limitaciones y delimitaciones que se cree pueden presentarse en el proceso de investigación.

1.1. Antecedentes del problema

Para el Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN (2006) la calidad de la educación es un elemento esencial para el desarrollo del país, noción de calidad que no se limita exclusivamente a óptimos resultados en el rendimiento académico de los escolares, sino se relaciona con el establecimiento de metas de calidad expresadas en términos de lo que se espera que los estudiantes logren como resultado de su paso por la escuela.

El transcurrir por la vida escolar para los niños, niñas y adolescentes colombianos debe permitirles potenciar habilidades comunicativas, matemáticas y científicas, así como desarrollar competencias ciudadanas que otorguen la posibilidad de formar generaciones de sujetos comprometidos con la transformación de la realidad nacional, defensores del bien común y respetuosos de la diferencia (MEN, 2006) .

En respuesta a esta intención formativa desde el año 2004 las directivas ministeriales priorizan la necesidad de abordar el tema de la educación para la convivencia como parte integral del proceso educativo y presentan a los docentes

nacionales un conjunto de parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo (MEN, 2006), presentando el documento conocido como estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas.

Las instituciones educativas son las llamadas a materializar y vivenciar esos lineamientos en currículos y prácticas pedagógicas que permitan alcanzar las diversas situaciones de calidad deseadas por el proyecto de competencias ciudadanas, ayudando a los estudiantes a comprender los conocimientos y utilizarlos según la exigencia de los distintos contextos. No obstante, se desconoce si los docentes y estudiantes poseen las herramientas conceptuales y metodológicas necesarias para abordar estas temáticas. Según Vargas (2006) el documento ministerial requiere unos principios epistemológicos, pedagógicos y discursivos que el texto no aborda de manera explícita.

Los parámetros de estas competencias son transversales a todo el currículo y no son afines a un contenido temático específico, de modo que los recursos diseñados para tal fin, asumen como sujetos de interés los educandos de todos los niveles de enseñanza, exigen el análisis de las condiciones contextuales en las que se propician aprendizajes dentro y fuera de la escuela y enfatizan en la apropiación de habilidades, conocimientos y actitudes que dinamicen las relaciones en todas las instituciones de la sociedad y no solo en un área de conocimiento específica (MEN, 2004).

En materia de competencias ciudadanas, los estándares son referentes para evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los y las

estudiantes en el transcurrir de su vida escolar (MEN, 2006), sin embargo los medios empleados por los docentes para potenciar su desarrollo no se encuentran regulados y es allí donde surge la posibilidad de explorar múltiples metodologías, resultando relevantes las estrategias lúdicas virtuales como un compendio de herramientas favorecedoras de los currículos por competencias. Para Contreras y Gros (2006) aún son escasos los avances sobre la investigación acerca de las TIC como elemento central en la educación para la ciudadanía ya que, en muchas ocasiones, el propio discurso pedagógico ha concebido la educación ciudadana como algo alejado del desarrollo de las TIC y en consecuencia, no ha dado respuesta a las diversas formas de comunicación y participación social que los jóvenes ejercen, tanto con tecnología en términos informales como fuera de la escuela.

La necesidad pedagógica de búsqueda de estrategias lúdicas virtuales para el desarrollo de competencias ciudadanas encuentra fundamento en la caracterización de la juventud que la administración departamental consideró para la estructuración del Plan de desarrollo 2012-2015 Santander en Serio: El gobierno de la gente, en la que se plantea que los jóvenes santandereanos son uno de los segmentos poblacionales más afectados por la violencia, pues para el año 2010, constituyeron el 37% (130) de los homicidios y el 43% (2.929) de los lesionados en violencia interpersonal, un gran porcentaje de estos casos se presentaron en riñas, venganzas y ajustes de cuentas como consecuencia de un gran malestar cultural asociado al mundo de los valores, la existencia de pandillas juveniles y la violencia escolar (Gobernación de Santander, 2012).

Siendo así, es pertinente cuestionarse por las herramientas web, software, juegos y programas que ofrecen estrategias lúdicas virtuales para el desarrollo de competencias ciudadanas, con la intención de valorar la riqueza de sus diseños y definir una ruta de acceso y uso óptimo de esos recursos.

Esta necesidad es de vital relevancia para los fines educativos de las comunidades educativas que desde la promulgación de la Ley 1620 de 2013 y su decreto reglamentario 1965 de 2013, tienen responsabilidades pedagógicas y legales para realizar prevención, promoción, atención y seguimiento a las situaciones de violencia escolar, agresión entre los actores de la comunidad educativa, vulneración de los derechos humanos en la esfera familiar, local y nacional y que en sus escenarios de escuela viven procesos naturalizados de solución de conflictos a través del uso de la fuerza, frente a sujetos victimizados que desconocen sus derechos y los procesos para la exigibilidad de los mismos, ignoran estrategias para la transformación del conflicto y muchas veces desconfían de los estamentos legales para la protección de la ciudadanía.

De modo que, las metas en materia de educación para la ciudadanía planteadas en las directrices nacionales y departamentales parten de la necesidad imperiosa de toda una comunidad y son afines con la misión de la institución educativa elegida para la investigación donde se cita “esta institución tiene como misión formar seres humanos en los principios básicos de la convivencia social, en la solución de sus problemas y necesidades personales, familiares y del entorno social y en la consecución de conocimientos técnicos en informática y bienestar rural que les permita forjar su proyecto de vida” (Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, 2013, p.7).

1.2. Problema de investigación

El programa Nacional de competencias ciudadanas identifica tres ámbitos fundamentales de la ciudadanía: (i) convivencia y paz, (ii) participación y responsabilidad democrática y (iii) pluralidad, identidad y valoración de las diferencias. Cada una de ellas deben ser abordadas de manera transversal en los planes de estudio de las instituciones educativas, no obstante, para Vargas (2006) la vivencia concreta de la democracia en el ámbito educativo tiene un predominante sentido formal, limitado a la elección de representantes en el gobierno escolar y en menor medida con dinámicas plenas de participación y empoderamiento, así mismo reconoce la transformación en los discursos pero considera que las prácticas no han cambiado significativamente.

Esa percepción es aplicable a la realidad de la institución educativa sujeto de estudio, que define como su política social comunitaria “Contribuir activamente en el desarrollo de la identidad cultural de la comunidad mediante la apertura de espacios que permitan desarrollar la autonomía y la libertad propias del ser social, político, cultural e histórico, estableciendo actividades de integración” (Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, 2013, p.9), sin embargo, se identifica que el foco principal de acción institucional para el desarrollo del programa de competencias ciudadanas está referido a la implementación del Proyecto “Catedra galanista” que se desarrolla en el área de ciencias sociales desde los grados transición hasta undécimo, fortaleciendo la formación de líderes y la participación del estudiantado en las diversas instancias del gobierno escolar.

De modo que se robustece el segundo ámbito del desarrollo de la ciudadanía, pero al fomento de las otras dimensiones no se destinan prácticas pedagógicas específicas, razón por la cual se decide participar de la línea de investigación de la Maestría en Tecnología educativa: Modelos y procesos innovadores en la enseñanza-aprendizaje, con su temática estrategias lúdicas virtuales en la adquisición y desarrollo de competencias.

En el ejercicio de identificar las estrategias lúdicas virtuales que pueden favorecer la adquisición y desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes de básica secundaria, se exploraron los recursos digitales libres disponibles en los portales de educación y ministerios de educación hispanos; frente los que se identificó un acervo de experiencias significativas centradas en métodos discursivos, reflexivos y lúdicos, sin embargo, los recursos de carácter lúdico virtual eran limitados.

Hecho por el cual se decide realizar un acercamiento exploratorio a esta realidad investigativa mediante el uso de tres de las herramientas disponibles, dos medios interactivos multimedia (MDI) y un simulador de rol, los recursos corresponden a medios de uso libre de los Ministerios de Educación colombianos y español respectivamente; sobre los cuáles se inspira la pregunta de investigación:

¿Qué influencia ejerce sobre el desarrollo de las competencias ciudadanas de jóvenes de 9° grado la participación en estrategias lúdicas virtuales diseñadas para la formación ciudadana?

1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1. Objetivo General.

Determinar el impacto de las estrategias lúdicas virtuales: MDI “cómo vencer el miedo a hablar en público” , “esto no es cuento, es trata de personas” y el simulador de rol “resolución de conflictos en el aula” sobre el desarrollo de competencias ciudadanas en jóvenes de 9° de una institución educativa pública del municipio de Girón.

1.3.2. Objetivos específicos.

Identificar la utilidad de las estrategias lúdicas virtuales MDI y simulador de rol en el desarrollo de competencias ciudadanas de estudiantes de básica secundaria.

Determinar la influencia de los Medios interactivos Multimedia “cómo vencer el miedo a hablar en público” y “esto no es cuento, es trata de personas” en el desarrollo de competencias ciudadanas.

Determinar la influencia del Simulador de rol “resolución de conflictos en el aula” en el desarrollo de competencias ciudadanas.

Evaluar la evolución de los indicadores de desempeño en competencias ciudadanas de estudiantes de 9° grado partícipes de espacios en formación ciudadana.

1.4. Justificación

Según el MEN (2004) la formación ciudadana que un país ofrece a las nuevas generaciones es de vital importancia para cualquier nación, pues se estima que con esa formación se permitirá a los futuros ciudadanos constituirse como sujetos activos en sus diversos entornos, superar la exclusión, resolver conflictos mediante estrategias pacíficas

y protectoras de la dignidad humana. Así mismo se espera que la educación en competencias ciudadanas influya en las relaciones escolares y familiares del presente, propiciando ambientes de diálogo y debate armoniosos en los que se valore la diversidad.

En Colombia la política de educación ciudadana se ha materializado a través del Programa de competencias ciudadanas que desde sus inicios en 2003 fortalece los componentes: (i) Estándares Nacionales de Competencias Ciudadanas, (ii) Prueba SABER-ICFES y (iii) Programas estructurados e iniciativas de docentes. Sobre la última se puede establecer que responden al trabajo desde diversas disciplinas sociales y organizaciones dedicadas a estudiar la formación ciudadana, demostrando según Chaux (2007) que “es posible diseñar estrategias con base en principios claros, integradas a los planes de mejoramiento de cada institución y capaces de lograr transformaciones culturales, aun en las zonas más marginadas y en las más afectadas por la violencia”.

Sobre las metodologías diseñadas para el fomento de esas competencias Montoya (2010) describe que en la aplicación de una guía investigativa con jóvenes de básica secundaria el 100% de los adolescentes prefirieron talleres o actividades de carácter práctico, lúdico, variado, que permitieran la discusión, el juego y la participación grupal.

Siendo así como el componente lúdico se perfila como una alternativa pedagógica de gran validez en los procesos de enseñanza-aprendizaje que contemplan las dimensiones de la formación ciudadana. Así mismo la creciente incursión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo ponen de manifiesto según Contreras y Gros (2006) que la formación de las nuevas generaciones no puede quedar al margen de la sociedad digital y que no se trata sólo de proporcionar

acceso a las TIC sino de formar para una utilización adecuada. La sociedad digital ha creado nuevas formas de alfabetización que no se pueden dejar de lado puesto que la formación ciudadana también implica ser competente en el mundo digital.

Todas estas razones ponen de manifiesto la importancia de contribuir con las iniciativas nacionales, departamentales y locales que a la luz de los estándares de competencias ciudadanas buscan iluminar caminos pedagógicos, mediante los cuales se pueda acercar la teoría y los postulados humanos y legales a la prácticas de la convivencia en la escuela, la familia, la comunidad y el país.

Por eso, resulta valioso explorar dentro de las herramientas de la alfabetización digital los discursos y recursos que resultan familiares a la comunidad objeto de estudio, favoreciendo la motivación que tengan hacia el aprendizaje y vivencia del concepto de ciudadanía, de modo que, los resultados del estudio son útiles para los docentes y profesionales de apoyo de secundaria que busquen acercarse a prácticas pedagógicas innovadoras y que valoren la pertinencia del uso de las nuevas tecnológicas en las lógicas comunicativas de sus estudiantes, así mismo el presente estudio se constituye como estrategia de interés a los objetivos de los proyectos pedagógicos institucionales exigidos por las leyes de educación colombiana, como el PESCC y Eduderechos.

1.5. Delimitación y limitaciones del estudio

El estudio sobre la relación existente entre el desarrollo de las competencias ciudadanas mediante el uso de las estrategias lúdicas virtuales como medios interactivos multimedia y simulador de rol, busca conocer la realidad de esa experiencia en un grupo de jóvenes de 9º, matriculados en la jornada de la tarde de una Institución educativa del municipio de Girón.

La institución educativa es de carácter oficial, situada en el casco urbano de Girón, departamento de Santander- Colombia y desarrolla programas de educación formal desde grado transición a undécimo, otorgando título de bachiller técnico en informática a sus educandos; razón por la cual valora el empleo recurrente de las TIC en sus prácticas pedagógicas. Se encuentra adscrita a la entidad territorial certificada Girón y desarrolla sus estrategias institucionales en concordancia con los planteamientos de la ley general de educación, los lineamientos curriculares y procedimentales del Ministerio de educación nacional.

Su acción formativa está al servicio de la comunidad del sur del municipio que habita en sectores de estratificación 1 y 2, distribuyendo su personal docente y administrativo en 6 sedes escolares, dos de ellas ofertan educación secundaria y las cuatro restantes solo educación primaria. En el PEI se describe que el colegio tiene como misión “formar seres humanos en los principios básicos de la convivencia social, en la solución de sus problemas y necesidades personales, familiares y del entorno social y en la consecución de conocimientos técnicos en informática que les permita forjar su proyecto de vida”(Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento,2013, p.7) cognosción desde la que encuentra justificación institucional el desarrollo de un estudio exploratorio sobre educación para la ciudadanía.

Así mismo, el equipo investigador principal labora en el establecimiento educativo y lidera los espacios del servicio de orientación escolar, encargado de apoyar los proyectos pedagógicos institucionales PESCC (Proyecto de educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía) y Eduderechos, en los que se materializan directamente los postulados de los estándares básicos de competencias ciudadanas.

Del mismo modo, también se espera que toda la información recolectada con dicha población sirva como punto de partida para la definición de pautas de intervención lideradas por el servicio de orientación escolar y se retribuya a los estudiantes de la institución su participación.

El estudio se desarrolló durante el año 2013 y se inscribe dentro de las líneas investigativas de la Universidad Autónoma de Bucaramanga y el Tecnológico de Monterrey para aspirar al título de Magister en tecnología educativa y medios innovadores para la educación. Así mismo pretende aportar conocimiento útil para el cumplimiento a las metas estratégicas del Plan de desarrollo departamental 2012-2015 Santander en serio.

Para el desarrollo del estudio se cuenta con la participación de los grupos de estudiantes de 9° grado de la jornada tarde de la sede principal, que participarán de las prácticas investigativas durante sus horas de clase, por ese hecho el equipo investigador depende de los espacios abiertos desde la asignatura de informática, para lo cual se solicitará consentimiento informado a las directivas de la institución y se solicitará el apoyo del maestro de aula para acceder a la población sujeto de investigación, ya que el estudio de investigación se institucionalizará como una estrategia del servicio de orientación escolar, sin embargo los profesionales responsables de este servicio tienen acceso a los procesos de la comunidad educativa, pero no tienen a su responsabilidad el desarrollo de asignaturas del curriculum.

En cuanto a las consideraciones físicas y técnicas, el colegio cuenta con aulas de informática dotadas con equipos de cómputo y acceso a internet para navegar en los recursos elegidos pero se debe contemplar la posibilidad de la interrupción del acceso a la web, así como la eficacia del funcionamiento de los equipos informáticos, razón por la cual se debe solicitar a las directivas de la institución el préstamo paralelo del aula virtual donde se cuenta con equipos portátiles.

Otra situación que se debe sortear es la solicitud del consentimiento informado a las directivas institucionales, que visualicen en la estrategia un campo de riquezas metodológicas y no lo confundan con un espacio de esparcimiento o juego llanamente. También es válido sopesar la experiencia como una alternativa nueva para desarrollar el programa de competencias ciudadanas en el colegio que complemente el Proyecto “Cátedra galanista” que se desarrolla de manera transversal en todos los niveles de estudio.

Acerca de los sujetos partícipes del estudio se espera que manifiesten un nivel óptimo de motivación hacia el uso de las estrategias lúdicas virtuales y dominen las herramientas y aplicaciones que ofrece, para lo cual se debe partir de un concienzudo estudio del recurso por parte del equipo investigador.

Capítulo 2: Marco Teórico

En este apartado se realiza un acercamiento conceptual a la literatura e investigaciones empíricas relevantes para el presente estudio de investigación, con el que se pretende determinar ¿Qué influencia ejerce sobre el desarrollo de las competencias ciudadanas de jóvenes de 9° grado la participación en estrategias lúdicas virtuales diseñadas para la formación ciudadana?.

Para tal fin se hace necesario realizar el análisis crítico de dos constructos principales, uno de ellos en línea con el concepto de educación para la ciudadanía, sus competencias y relación con el proceso de desarrollo moral y otro en relación al área de la tecnología educativa, versando especialmente sobre el concepto de estrategias lúdicas virtuales y sus fortalezas pedagógicas, cada uno de ellos se aborda respectivamente a lo largo del capítulo.

2.1. Educación para la ciudadanía

Según Chaux y Ruiz (2005) el mayor reto para la sociedad colombiana tras la proclamación de la Constitución Política de 1991 inspirada en la idea de un Estado Social de Derecho, que reconoce a los ciudadanos no solo derechos civiles y políticos sino también derechos sociales (entre ellos la educación) y entiende que la protección de los mismos es su responsabilidad ineludible, es la de proveer las orientaciones, mecanismos y procedimientos requeridos para la construcción de un sistema democrático y lo que es más importante, de una cultura de la democracia.

En consonancia con este hecho el Congreso colombiano (1994) decreta como objeto de la Ley general de educación, que la Educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes y confiere las normas para regular la prestación de su servicio público.

Razón por la cual el Ministerio de educación nacional (MEN) para dar cumplimiento a ese objeto, ha desarrollado políticas educativas de ampliación de cobertura, mejoramiento de la eficacia en el sector educativo y mejoramiento de la calidad de la educación, desde esta última política se han diseñado lineamientos curriculares y pedagógicos que amparados en una concepción de educación humana integral, incluyen objetivos que atienden los requerimientos de una educación para la convivencia, la ciudadanía y la cultura democrática.

Según el MEN (2004) la concepción de formación ciudadana que se asume como pilar de los estándares básicos de competencias ciudadanas, está referida al desarrollo de las competencias y los conocimientos que necesitan niños, niñas y adolescentes para ejercer su derecho a actuar como agentes activos y de manera constructiva en la sociedad: Para participar activa y responsablemente en las decisiones colectivas de manera democrática, para resolver los conflictos en forma pacífica y para respetar la diversidad humana.

De modo que, los centros educativos de educación básica, media y secundaria asumen como compromiso inherente a la labor docente, la formación de ciudadanos competentes emocional, cognitiva y comunicativamente, conocedores de los derechos humanos y los postulados del Estado social de derecho y capaces de integrar dichas

competencias en su proceder dentro del ámbito privado y público, evidenciando un nivel de desarrollo moral acorde a las exigencias de su desarrollo biológico.

Por eso aquello a lo que políticamente aspira una sociedad y que se encuentra plasmado en su Constitución no puede ser excluido de sus prácticas educativas, resultando de suma importancia la formación ciudadana (Chaux y Ruiz, 2005). No obstante la escuela no es el único espacio en el que esa formación debe ocurrir, la familia, el barrio, los medios de comunicación y muchos otros espacios de socialización también deben cumplir un papel fundamental.

Para Chaux, Lleras y Velásquez (2004) se elige la escuela como uno de los espacios más privilegiados para la formación ciudadana; en primer lugar porque el propósito fundamental de la escuela es la formación, en segundo lugar, la escuela es una pequeña sociedad y como tal presenta muchas oportunidades para el aprendizaje y la práctica de la vida ciudadana y en tercer lugar, la formación ciudadana puede relacionarse fácilmente con la formación académica que ocurre en esta institución.

Una vez identificada la relevancia de los procesos de educación para la ciudadanía dentro del ejercicio de formación humana, es indispensable particularizar en la naturaleza, ámbitos y metas del concepto de competencias ciudadanas, a través del cual se acerca esos fines educativos a los currículos académicos; así como la conceptualización del proceso de desarrollo moral y la concepción de ética de la justicia y ética del cuidado, ampliados a continuación como apartados de ésta sección.

2.1.1. Competencias ciudadanas. Una Competencia en el mundo de la educación se describe como el saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes

(MEN, 2006) de manera que el ser humano competente sabe hacer o actuar en distintos contextos más allá del espacio de aprendizaje, al integrar sus conocimientos y habilidades para la resolución de una situación y dirigir su comportamiento.

Sobre ello el MEN (2006, p.13) reconoce que “lo que se busca con el proceso educativo es el desarrollo de un conjunto de competencias cuya complejidad y especialización crezca en la medida en que se alcanzan mayores niveles de educación” aquellas competencias pueden ser propias de las áreas del saber, pero también han de ser transversales a los procesos de desarrollo integral humano, de modo que los niños, niñas y jóvenes educados construyan saber científico, pero también logren interiorizar las pautas de interacción que favorecen las relaciones armónicas de su entorno social, tanto dentro de la institución escolar, como la familiar, comunitaria y estatal.

Con la existencia de ese segundo elemento de formación, se esboza además del concepto de competencias científicas referidas a la dimensión académica o áreas de saber, el concepto de competencias ciudadanas, entendidas según el MEN (2004, p.8) como el “conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática”.

Para Chau y Ruiz (2005) cualquier sociedad necesita de unos mínimos éticos contemplados en los derechos humanos, que se espera sean compartidos por todos sus miembros, entendiendo así Las competencias ciudadanas como la capacidad del ciudadano de convertir esos mínimos éticos en una realidad en su toma de decisiones y acciones cotidianas. De modo que, las competencias ciudadanas se evidencian en la

práctica, en el ejercicio de la ciudadanía de manera autónoma y no por imposición de otros.

De modo que, entender el ejercicio de la ciudadanía como la puesta en práctica de las competencias ciudadanas, implica orientar la formación ciudadana a la integración de tres grandes acciones: (i) La primera al aprendizaje de conocimientos básicos en derechos humanos, sus contenidos, procedimientos y mecanismos; (ii) la segunda al desarrollo y fortalecimiento de las competencias básicas subyacentes a la acción ciudadana, conocidas como las cognitivas, emocionales, comunicativas e integradas y (iii) la tercera guiada a la creación de contextos democráticos en los que se acepten y propicien acciones ciudadanas orientadas moral y políticamente.

Hecho por el cual se entiende que en la Constitución política colombiana (1991, p.6) la Asamblea nacional constituyente planteó en el artículo 41 que “En todas las instituciones de educación, oficiales o privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la Instrucción Cívica. Así mismo se fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana”. Del mismo modo el MEN (1998, p.64) en los Lineamientos Curriculares en Educación ética y valores humanos señala que “la educación debe comprometerse con llevar al seno de la escuela el debate ético que ha recuperado una gran actualidad, para indagar por el tipo de ciudadanos y de proyecto ético que quiere ayudar a formar, en el proceso de construcción de una sociedad civil fuerte y organizada, cimentada en los valores de la democracia, la justicia, la solidaridad, la paz, el respeto por el medio ambiente, el respeto por los derechos humanos y el desarrollo de los seres humanos, como mínimos para asegurar la convivencia democrática”.

Desde esa perspectiva la ciudadanía es la condición política que le permite a los sujetos participar en la definición de su propio destino, puede acatarse o ejercerse. Acatarla implica tener conciencia de que se hace parte de un orden social e institucional que se encuentra regido por normas de convivencia que cobijan a todos, mientras ejercerla denota que la persona se define como ciudadano activo desempeñando con responsabilidad un rol político y participando en proyectos colectivos en los que se hace tangible la idea de la construcción o reconstrucción de un orden social justo e incluyente (Chaux y Ruiz, 2005).

Aunado a esto Chaux y Ruiz (2005) describen que se pueden reconocer dos formas genéricas y complementarias de ejercer la ciudadanía: una defensiva y otra propositiva. Se ejerce defensivamente ante las instituciones legalmente asignadas por el Estado a través de la participación pacífica en procesos de reclamación, demanda o exigencia de derechos vulnerados y se puede ejercer propositivamente cuando se participa en acciones pacíficas de reforma política y/o normativa para eliminar injusticias o para ampliar las condiciones de equidad social.

Dicho ejercicio de la ciudadanía pareciera estar conceptualmente abocado al ejercicio de la toma de decisiones y la acción política de la adultez, sin embargo, el ejercicio activo de la ciudadanía también puede ejercerse en la escuela. Ello implica que todos los actores de la comunidad educativa, estudiantes, padres de familia, directivos, docentes y trabajadores, participen activamente en la regulación de la vida social del contexto escolar, por una parte respetando y acatando el orden legal y normativo de la institución concordante con los derechos humanos y consagrado en el manual de convivencia y los pactos de aula, y por otra parte utilizando cuando fuere necesario, los

mecanismos y procedimientos que garantizan la defensa y promoción de los distintos marcos normativos con procedimientos como la mediación y resolución de conflictos.

Con ello se explica porque la formación ciudadana en la escuela propende por otro tipo de relación con la norma, no solo de tipo civilista, ahondando en los aprendizajes constitucionales y de derecho, sino, guía los esfuerzos pedagógicos hacia la formación de un sentido de responsabilidad a partir del cual el estudiante descubre la importancia de cumplir acuerdos y de asumir las consecuencias que individual y socialmente trae consigo el no hacerlo (Chaux y Ruiz, 2005). Desde esta concepción el estudiante que participa en la definición y significación de las normas, podrá valorar su importancia y estará más comprometido con su acatamiento, y en consecuencia el incumplimiento a ellas se contrarresta no con castigos, sino con acciones de reparación del daño producido y restauración de la comunicación, el equilibrio social y la confianza en el otro.

Ese ejercicio de formación ciudadana, ha querido ser regulado y esquematizado en los establecimientos educativos colombianos con la creación de los estándares básicos de competencias ciudadanas, donde el MEN(2004) en reconocimiento y protección de los derechos humanos y de la constitución política de 1991, plantea las siguientes metas para la formación ciudadana:

- (i) Fomentar el desarrollo de conocimientos ciudadanos.
- (ii) Promover el desarrollo de competencias comunicativas.
- (iii) Promover el desarrollo de competencias cognitivas.
- (iv) Promover el desarrollo de competencias emocionales
- (v) Promover el desarrollo de competencias integradoras.

(vi) Fomentar el desarrollo moral

Así mismo, el MEN (2006) presenta los estándares en competencias ciudadanas organizados en tres grandes grupos que representan las dimensiones fundamentales para el ejercicio de las competencias ciudadanas: (i) convivencia y paz, (ii) participación y responsabilidad democrática y (iii) pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

2.1.1.1. Aportes a la construcción de la convivencia ciudadana. Se reconoce la importancia de formar a los y las estudiantes para que cuenten con las competencias y conocimientos necesarios para relacionarse con otras personas de manera pacífica y constructiva, sin recurrir a la violencia, desde la consideración de los demás como seres humanos que tienen sus mismos derechos y deberes, buscando la protección de los derechos humanos según lo plantea la constitución política.

La sana convivencia no supone la ausencia de conflictos, ya que se entiende como un proceso connatural a la sociedad, por eso, se busca formar estudiantes con capacidad de resolver sus diferencias mediante el diálogo y sin acudir a la violencia. Del mismo modo, el cuidado de plantas, animales y del medio ambiente también da cuenta de una convivencia pacífica (MEN, 2006).

2.1.1.2. Promoción de la participación y responsabilidad democrática. Esta meta de los estándares de competencias ciudadanas supone entender que como sujetos sociales de derechos, niños, niñas y jóvenes pueden y deben participar políticamente por medios democráticos para generar transformaciones sociales. Para tal fin, se orienta la educación al fortalecimiento de la capacidad del estudiante de descentrarse, ponerse en el lugar del otro, coordinar distintas perspectivas, argumentar, debatir, escuchar, tener en cuenta las distintas consecuencias que pueden llegar a tener los acuerdos y estar

dispuestos a acatarlas, así en ocasiones vayan en contravía de los intereses propios (MEN, 2006).

2.1.1.3. Promoción de la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias humanas. Es meta de la formación ciudadana enseñar a las y los estudiantes a respetar a quienes son diferentes, reconocerlos como sujetos con los mismos derechos y deberes e interesarse auténticamente por la perspectiva desde la cual el otro u otra observa la realidad y así hacerse a modelos cada vez más complejos de nuestra sociedad. Este hecho implica favorecer la construcción de la propia identidad, como camino para poder diferenciarse de los demás y disfrutar cabalmente de la enorme diversidad humana y sentirse en capacidad de poner al servicio del bien común la propia perspectiva del mundo (MEN, 2006).

Una vez identificada la perspectiva de ciudadanía que subyace al concepto de competencias ciudadanas, identificando que la formación ciudadana no solo sucede en el aula y a su vez rescatando el valor que la escuela tiene en dicha formación, es relevante profundizar en la definición del conjunto de conocimientos, competencias cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras que articuladas entre sí según el MEN(2004) hacen posible actuar de manera constructiva en la sociedad democrática. Cada uno de ellos se describe a continuación:

2.1.1.4. Conocimientos sobre ciudadanía. Los conocimientos son importantes para desarrollar competencias ciudadanas pero no son suficientes, ya que tenerlos no implica actuar en concordancia con ellos (MEN, 2004). Se debe valorar los contenidos temáticos de un ámbito del saber qué, del saber cómo, del saber por qué o del saber para qué, ya que para ejercer las competencias se necesita de muchos conocimientos,

habilidades, destrezas, comprensiones, actitudes y disposiciones específicas del dominio a tratar , sin los cuales no puede decirse que la persona es realmente competente en el ámbito seleccionado, pero también estos aspectos pueden estar presentes sin que la persona muestre que es competente para esa actividad, debido a que se requiere que los relacione y organice flexiblemente dependiendo de los retos presentados por las nuevas situaciones vividas dentro y fuera del aula de clases (MEN, 2006).

Sobre esta dimensión de la acción ciudadana, Chaux y Ruiz (2005) plantean que los conocimientos se refieren a la comprensión de información, procedimientos, estrategias y contenidos que necesitan las personas para el ejercicio de la ciudadanía rescatando tópicos temáticos como: Derechos Humanos fundamentales, Constitución Política y estructura del Estado, Mecanismos, procedimientos e instancias de participación democrática, Organización, estructura y sentido del Gobierno Escolar y Estrategias y mecanismos para la resolución de conflictos.

2.1.1.5. Competencias cognitivas. Una competencia cognitiva implica un componente de reflexión que prefigura, antecede, recrea, interpreta u orienta la acción (Chaux y Ruiz, 2005). Algunos procesos cognitivos son la identificación, diferenciación, descentración, la habilidad para tomar diversas perspectivas y asumir mentalmente la posición del otro, la capacidad de comprender y reconocer sincera y auténticamente otras formas de ver el mundo, la capacidad para interpretar adecuadamente las intenciones de los demás, la capacidad de imaginarse distintas maneras de resolver un conflicto o una problemática social, la capacidad de evaluar de forma ecuánime las opciones disponibles, la capacidad de considerar las distintas consecuencias que se puedan desprender de cada opción y el pensamiento crítico

entendido como la capacidad de cuestionar y evaluar la validez de cualquier creencia, afirmación o fuente de información, así como de las dinámicas y relaciones de poder presentes en la sociedad.

Cada una de dichas habilidades favorece la convivencia pacífica, el logro de acuerdos de beneficio mutuo, la interacción en forma colaborativa, la participación democrática, el respeto a la pluralidad y valoración de las diferencias, debido a que permiten que los sujetos comprendan los distintos puntos de vista presentes en las situación de interacción social.

2.1.1.6. Competencias comunicativas. Habermas (2001) considera que la competencia comunicativa tiene como principal propósito resolver los interrogantes relacionados con las condiciones requeridas para propiciar el entendimiento entre los hablantes. Mientras Chau y Ruiz (2005) conciben a la competencia comunicativa como la capacidad del sujeto de acceder a una realidad simbólica compartida, que le permite participar de los sistemas de interacción y demostrar su habilidad para enfrentar y solucionar problemas interpersonales.

Son entonces las competencias comunicativas, el conjunto de habilidades que le permiten al ciudadano entablar diálogos constructivos, comunicar sus puntos de vista, posiciones, necesidades, intereses e ideas y a su vez comprender las de las demás personas.

Dentro de las habilidades comunicativas que más favorecen el ejercicio de la ciudadanía se encuentran: (i) la capacidad de saber escuchar a los demás, ya sea demostrando atención con el lenguaje corporal o evitando interrumpir al interlocutor, (ii) también el parafraseo, que consiste en repetir en las propias palabras lo que dice el otro

para asegurarse que se le está entendiendo correctamente, (iii) la asertividad, planteada como la capacidad para expresar necesidades, intereses, posiciones, derechos e ideas propias de manera clara y enfática, pero evitando herir a los demás o de ir en detrimento de la relaciones interpersonales y finalmente (iv) la capacidad de expresión por medio del lenguaje no verbal o expresiones artísticas como la pintura, la escultura, el teatro, la fotografía y la música (Chaux y Ruiz, 2005).

2.1.1.7. Competencias emocionales. Aluden a la capacidad de sentir, expresar emociones, afecto por el otro y sentimientos de respeto, que como parte de las competencias ciudadanas, dichas emociones y sentimientos se enlazan al sentido moral y político de la acción individual (Chaux y Ruiz, 2005). De modo que, las acciones están orientadas principalmente en consideración a los sentimientos del otro, el respeto y reconocimiento de sus peculiaridades, porque los ciudadanos activos identifican las emociones propias y las de los otros y responder a ellas de forma constructiva.

Los autores identifican principalmente dos tipos de competencias emocionales: (i) las de identificación y manejo de las propias emociones, desde las que se espera dominio, comprensión, control de la respuesta fisiológica y uso de estrategias de autorregulación sobre las propias emociones y segundo (ii) las competencias de identificación y respuesta empática ante las emociones de los demás, con las que la persona puede nombrar adecuadamente los estados emocionales de los otros y puede sentir y compartir el dolor o la alegría ajena. Así mismo la empatía sirve como base para el desarrollo de las emociones morales como el orgullo que se siente al hacerle el bien a otros, la culpa al no hacerlo o la compasión frente a quienes están en situaciones difíciles.

2.1.1.8. Competencias integradoras. Son aquellas competencias más amplias y abarcadoras que, en la práctica, articulan los conocimientos y las competencias cognitivas, emocionales y comunicativas (Chaux y Ruiz, 2005). Su relevancia estriba en la puesta en escena de los conocimientos y las competencias básicas al servicio de la toma de decisiones y la orientación de la acción.

Se describe la capacidad para tomar decisiones morales como una de las competencias integradoras más relevantes en el ejercicio ciudadano, pues implica conciliar los intereses propios con los de los demás, buscando que las acciones propias beneficien a los otros, o que por lo menos no los afecten negativamente, requiriendo un proceso activo de generación de alternativas y consideración de consecuencias.

En este punto, una vez planteadas las dimensiones de la acción ciudadana y la conceptualización de las competencias ciudadanas, se procede a explorar los otros dos elementos inmersos en los procesos de educación para la ciudadanía, fomentar el desarrollo moral y concepción de la ética de la justicia y el cuidado, puesto que constituyen su finalidad formativa.

2.1.2. Desarrollo Moral. El desarrollo moral es el avance cognitivo y emocional que permite a cada persona tomar decisiones cada vez más autónomas tras considerar el punto de vista de los otros, con el fin de realizar acciones que reflejen una mayor preocupación por los demás y por el bien común (MEN, 2004)

Esto implica que es un proceso de construcción permanente afín a los fines y principios de la educación, ya que contempla toda la funcionalidad del ser humano en relación, enfatiza en la toma de decisiones benéficas para el ámbito personal y comunitario, puesto que no se concibe la renuncia a los intereses personales como un

indicador de desarrollo moral, sino, se cree que la construcción de un diálogo y una comunicación permanente con los demás, en función del establecimiento de balances justos y maneras de hacer compatibles los diversos intereses involucrados, define a un individuo competente en el ejercicio de su ciudadanía.

Para Chaux, Lleras y Velásquez (2004) las competencias relacionadas con el desarrollo moral todo el tiempo se necesitan para relacionarnos con las demás personas como la empatía, el juicio moral, la descentración, la coordinación de perspectivas y el pensamiento sistémico.

No obstante las competencias se van desarrollando a lo largo de la educación básica y media en niveles de complejidad creciente y no pueden entenderse como la suma o acumulado de determinados conocimientos, habilidades y destrezas (MEN, 2006) siendo importante identificar que el desarrollo moral y de sus competencias guarda afinidad con los procesos de desarrollo biológico y psicológico, por eso Kohlberg (1992) resalta la importancia del desarrollo moral en el proceso de educación para la democracia, postulando que el desarrollo moral se basa en el desarrollo del juicio moral, que a su vez se puede considerar como una competencia cognitiva.

Chaux y Ruiz (2005) describen que el juicio moral se refiere al análisis y exposición de las razones por las cuales algo es considerado bueno o malo, justo o injusto, correcto o incorrecto y parafraseando a Kohlberg definen que un juicio o razonamiento por el cual se justifica que algo está bien o que está mal refleja un adecuado nivel de desarrollo moral, en la medida que demuestra una capacidad de descentración y autonomía en el sujeto que lo emite.

2.1.3. Ética de la justicia y ética del cuidado. Chauv y Ruiz (2005) incluyen estos procesos dentro de las dimensiones de la acción ciudadana, porque vinculan estos sentidos o habilidades a la toma de decisiones del sujeto de un modo concordante con su desarrollo moral.

La ética de la justicia se entiende como una facultad moral por medio de la cual se desarrollan las ideas de solidaridad (cooperación) y equilibrio social (equidad), ya que se espera que las personas se abstraigan de su situación particular y la analicen como lo haría un juez externo.

Mientras las propuestas basadas en la ética del cuidado privilegian el situarse en la posición concreta que se está viviendo e involucrarse en ella con todas las emociones que se estén sintiendo, sin abstraerse de la situación se espera que las personas respondan directamente a las necesidades y preocupaciones concretas de aquellos con quienes se está interactuando.

2.2. Estrategias lúdicas virtuales

Dentro de las acciones y postulados que el MEN (2006) construyó con la formulación de los estándares de competencias ciudadanas en respuesta a la pregunta ¿Cómo orientar la formación ciudadana en la educación básica y media? Se puede identificar que elige como derrotero metodológico el trabajo en procesos de transformación de la acción diaria, sugiriendo acciones como:

- Construcción de ambientes democráticos y pacíficos, debido a que la acción ciudadana se da siempre en contexto y a la vez que se considera que la relación entre el

desarrollo de competencias ciudadanas y la construcción de ambientes democráticos y pacíficos es recíproca.

- Una formación transversal a todas las áreas, puesto que en todas las asignaturas se pueden proponer actividades, reflexiones y discusiones valiosas, que le permitan al estudiante aprender a vivir y trabajar en comunidad.

- La importancia de la evaluación rigurosa: Los resultados de la prueba saber de competencias ciudadanas pueden ser una herramienta útil para identificar fortalezas y debilidades que permitan diseñar planes de mejoramiento más acertados, sin embargo también se sugiere el uso de otras herramientas como la observación del comportamiento de los estudiantes y de otros miembros de la comunidad educativa en situaciones cotidianas.

- Espacios específicos para la formación ciudadana. Los autores de los estándares en competencias ciudadanas plantean que el aprendizaje y el ejercicio a través de casos reales o simulados, de competencias para manejar pacífica, constructiva y creativamente los conflictos pueden hacer parte de proyectos escolares, durante las actividades de dirección de grupo o en clases como ética y valores o constitución y democracia (MEN, 2006)

El presente estudio se enmarca dentro de esta última alternativa metodológica ya que pretende ofrecer un espacio de formación en ciudadanía específico a través del uso de medios interactivos multimedia y simuladores de rol, donde se evaluará si las vivencias simuladas que la estrategia lúdica virtual ofrece fortalece el desarrollo de competencias ciudadanas.

Sobre la apropiación metodológica que el educador pueda escoger al formar para la ciudadanía, se puede esbozar que los estándares básicos de competencias plantean el qué y no el cómo, con lo cual el proyecto educativo de cada institución (PEI) adquiere sentido y permite tener en cuenta las diferencias de los contextos.

No obstante, para Chau y Ruiz (2005) desarrollar competencias ciudadanas en la escuela significa poner pedagógicamente en relación la búsqueda de la autonomía individual con el valor político de la solidaridad, pasando por la voluntad de hacerle frente a toda expresión de irracionalidad, violencia, fanatismo e indiferencia extrema; y por construir condiciones, relaciones, estrategias y espacios que faciliten el desarrollo del pensamiento crítico, la valoración favorable de la heterogeneidad, el despliegue y la expresión de identidades y la posibilidad del entendimiento.

La formación de competencias ciudadanas es una tarea ardua y compleja que requiere desarrollos teóricos provenientes de distintas disciplinas, enfoques, ideologías y visiones de lo que ha sido, es y puede ser la educación. Las posturas teóricas y las orientaciones pedagógicas de los estándares del MEN tienen como finalidad principal ser un instrumento de desarrollo educativo y esto sólo es posible si los maestros, convierten su estructura y contenido en objeto de estudio, análisis y discusión; sabiendo que ningún método es completo o suficiente y todos requieren del análisis crítico de los distintos actores de la escuela (Chau y Ruiz, 2005).

Desde ese postulado es relevante comprender inicialmente en qué consiste el uso de la lúdica en la enseñanza y cuáles son sus riquezas pedagógicas; Echeverry y Gómez (2009) reconocen que la actividad lúdica es útil en el currículo escolar porque permite al maestro presentar y lograr el objetivo educativo a través de un juego para el alumno,

adquiriendo un carácter específico por las condiciones en que se desarrolla y la actividad docente se asimila mucho mejor, consideran que generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego al considerarla una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, resultando ser no sólo una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado.

Una perspectiva similar se tuvo inicialmente del uso de las TIC en la educación, creyendo que solo podrían emplearse preferentemente como medios trasmisores de información y no como medios educativos en sí mismos, no obstante Jaramillo en su ensayo acerca las competencias ciudadanas en informática, compilado por Chaux, Lleras y Velásquez (2004) plantea que las TIC permiten que los estudiantes puedan desarrollar productos diversos como textos, dibujos, presentaciones, sitios Web, gráficos, bases de datos, entre muchos otros, mediante los cuales expresen sus ideas y su comprensión sobre distintos temas y además de eso las TIC estimulan a los estudiantes a expresar y publicar sus propias ideas, y no sólo a ser receptores sino productores de información y conocimientos.

Haciendo pensar según Chaux, Lleras y Velásquez (2004) que los ambientes colaborativos, virtuales y físicos son cada vez más importantes para desarrollar las capacidades de escucha y comunicación con otros, así como de aprender a resolver problemas de cierta complejidad donde los múltiples puntos de vista son necesarios. Su recomendación es explorarlos y adaptar a ese nuevo contexto las competencias ciudadanas.

Contreras y Gros (2006) conciben una idea similar, al plantear que algunos de los pilares básicos de la ciudadanía y la democracia, como son la participación y la

asociación, se hallan fuertemente influidos por el uso de Internet, y esta se está convirtiendo en un espacio electrónico y virtual de intercambio para niños y jóvenes, en consecuencia debido a que la capacidad de penetración de las TIC alcanza a la mayor parte de la actividad humana, sobre ese enfoque surgen nuevas necesidades educativas.

Ese camino conduce a pensar en las TIC como una herramienta que en conjunción con la dimensión lúdica de la enseñanza, puede favorecer la formación para la ciudadanía. Puesto que las estrategias lúdicas virtuales son modos de conceptualizar, prospectar, organizar, gestionar y evaluar ambientes de enseñanza - aprendizaje para el desarrollo de competencias educativas a través de la lúdica utilizando la tecnología digital; su naturaleza puede ser instantánea, o atemporal, individual o colectiva (Vera, 2013).

El ámbito de las competencias ciudadanas no es ajeno a ese hecho, según Contreras y Gros (2006) las nociones de participación, acción y debate están cambiando radicalmente debido, sobre todo, al carácter electrónico y virtual que han adquirido a través de los recursos que ofrecen las TIC y debido a que el uso de juegos de simulación y otros materiales interactivos posibilita que los estudiantes hagan preguntas y pongan a prueba las consecuencias de sus decisiones; por eso se desea emplear desde esta propuesta el ejercicio de la virtualidad de materiales interactivos multimedia y simuladores de rol como estrategias lúdicas virtuales que medien el desarrollo de conocimientos y competencias básicas sobre ciudadanía.

En los espacios virtuales se puede simular la participación ciudadana adulta, tales como el gobierno escolar, la representación estudiantil, la discusión de los problemas de la escuela o del país, convirtiendo la escuela en un lugar de educación para la

democracia. También el uso de algunos juegos comerciales de interacción virtual permite analizar situaciones sociales a través de la crítica y la discusión a partir de las situaciones proporcionadas por el juego (Gros, 2003).

Contreras y Gros (2006) plantean que los juegos de simulación pueden ser particularmente útiles en la formación de competencias ciudadanas ya que involucran la planificación, desarrollo y ejecución simulada de acciones que se dan en la vida ciudadana, estimulan la discusión entre estudiantes y ayudan a desarrollar la habilidad para tomar decisiones, modificar condiciones, reaccionar ante situaciones o prever ciertas circunstancias.

Finalmente, se establece que el camino de construcción metodológica en formación para la ciudadanía, cuenta con múltiples evidencias y experiencias significativas que versan principalmente en el uso de prácticas reflexivas, analíticas y comunicativas, sin embargo, las propuestas para el desarrollo de competencias desde el uso de estrategias lúdicas virtuales es escaso. Hecho que Contreras y Gros (2006) explican diciendo que el problema de fondo es conseguir que a las TIC no se las considere como una simple herramienta sino que se les otorgue el rango de elemento central para la selección de información, la reconstrucción del conocimiento, la participación y la comunicación, con lo que se puede creer que el discurso pedagógico concebido entorno la educación ciudadana no está dando respuesta a las diversas formas de comunicación y participación social que los jóvenes ejercen.

Capítulo 3: Método

En este apartado se realiza la descripción del fundamento investigativo en que se sustenta la puesta en escena de la presente investigación, con la cual se espera dar respuesta al interrogante ¿Qué influencia ejerce sobre el desarrollo de las competencias ciudadanas de jóvenes de 9° grado la participación en estrategias lúdicas virtuales diseñadas para la formación ciudadana?.

El proceso de exploración metodológica incluye la definición del enfoque y diseño de investigación que marcan el curso a seguir en relación a los instrumentos de recolección y análisis de datos por emplear, así mismo se describen las características de la población participante en el estudio, la elección de la muestra, el marco contextual en el que se adelantaran la acciones investigativas, las consideraciones éticas que se asumirán y las fases del procedimiento para la recolección y análisis de los datos. Cada una de ellas se describe a continuación.

Para conocer la incidencia de las estrategias lúdicas virtuales, medio interactivo multimedia y simulador de rol sobre el desarrollo de competencias ciudadanas de adolescentes que finalizan la básica secundaria, se opta por desarrollar un estudio semiexperimental con Enfoque metodológico Mixto y un Diseño Inmerso predominantemente cuantitativo.

En razón a que en los métodos mixtos confluyen las fortalezas del enfoque cualitativo y cuantitativo en cada una de las fases de la investigación y el estudio de los procesos en formación para la ciudadanía implica tomar en cuenta una multiplicidad de pensamientos, sentimientos, creencias y acciones que merecen ser descritos

cualitativamente, pero que, según la situación semiexperimental de usar estrategias lúdicas virtuales requieren del análisis de datos estadísticos directamente medibles. Sobre ello Valenzuela y Flores (2012) enfatizan que el uso de los enfoques cuantitativo y cualitativo en combinación provee una mejor comprensión de los problemas de investigación que el uso de un solo enfoque.

Dentro de los diseños de los métodos mixtos se elige el diseño inmerso predominantemente cuantitativo, porque, impera el ejercicio de colección, análisis y mezcla de datos cuantitativos que indiquen el desarrollo de competencias ciudadanas en dos momentos, antes y después de la situación semiexperimental de formación ciudadana a través del uso de medios interactivos multimedia y un simulador para la resolución de conflictos en el aula. Sin embargo al considerar la naturaleza misma del objeto de estudio fortalecimiento de la educación para la ciudadanía y desarrollo de competencias ciudadanas, se hace necesario incluir el análisis de datos recolectados cualitativamente, esperando que los estudiantes participantes describan las implicaciones que para su desarrollo como ciudadanos tiene el uso de la estrategia virtual elegida en la investigación.

Dentro de las características esenciales de la investigación con métodos mixtos se encuentra el dar prioridad a un enfoque o ambas formas de datos según lo que el investigador enfatice (Valenzuela y Flores, 2012) de allí la predominancia que se le da al enfoque cuantitativo en el diseño, pues se espera conocer de manera objetiva la relación entre las variables estrategia lúdica virtual y desarrollo de competencias ciudadanas a través de métodos estadísticos.

Valenzuela y Flores (2012) describen que el Diseño inmerso ocurre cuando el investigador colecta y analiza datos tanto cuantitativos como cualitativos dentro de un diseño tradicional y el componente suplementario se añade para mejorar el diseño de alguna manera. Hecho vivido en la presente investigación al considerar relevante medir cuantitativamente los niveles de desarrollo de las competencias ciudadanas iniciando y finalizando el estudio, mientras durante las sesiones semiexperimentales se complementan los datos con observaciones de corte cualitativo.

3.1. Participantes

El estudio se realizó con estudiantes de 9° grado de una institución educativa pública del municipio de Girón, en los espacios académicos posibilitados por la docente del área de informática.

Una de las razones por las cuales se elige dichos participantes, es que esos estudiantes serán evaluados en el 2013 con la prueba Icfes-Saber 9° en la que el MEN mide el desarrollo de competencias esperadas para la básica secundaria en las áreas matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y competencias ciudadanas, de modo que, los espacios de formación establecidos por el presente estudio fortalecen la preparación que a nivel institucional se da a los niños, niñas y adolescentes que serán evaluados.

Dentro de las características de la población sujeto de investigación, se establece que son adolescentes con edades que oscilan entre los 14 y 16 años, matriculados en la jornada de la tarde de la sede principal de la institución educativa en los grados nominados 9-5, 9-6 y 9-7 que se encuentran culminando sus estudios de básica secundaria, pertenecientes a familias con diversas tipologías como la monoparental,

nuclear, acordeón, extensa y reconstituida , que habitan en los sectores de influencia del colegio de estratificación socio-económica 1 y 2.

3.1.1. Muestreo. La población de estudiantes matriculados en grado 9° a corte 25 de abril de 2013 en la institución educativa oficial donde se desarrolla el estudio es de 280 adolescentes. Para la elección de la muestra como “el conjunto de datos que se extraen de una población para ser analizados” (Hernández, Fernández y Baptista, 2006) se decide optar por un muestreo no aleatorio por conveniencia de 120 estudiantes de la sede principal pertenecientes a los grupos intactos de 9-5, 9-6 y 9-7 con 40 estudiantes matriculados en cada grado de la jornada de la tarde.

Los estudiantes de la muestra conforman los tres grupos de investigación así: (i) el primero de ellos 9-5 se nominará como Grupo Control y participará exclusivamente de los momentos de medición pre-test y pos-test, sin que sobre ellos se recaben datos de tipo cualitativo, ni se les exponga a estrategias lúdicas virtuales sobre competencias ciudadanas; (ii) el segundo grupo 9-6 se nominó Grupo Experimental 1 y participó de las fases de recolección de datos cuantitativa y cualitativa, la estrategia lúdica virtual a la que fueron expuestos son dos medios interactivos multimedia (MDI) disponibles en el banco de recursos en competencias ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional de Colombia; finalmente (iii) el tercer grupo 9-7 se nominó Grupo Experimental 2 y también participó de todas las fases de recolección de datos cuantitativas y cualitativas, la estrategia lúdica virtual a la que fueron expuestos fue un simulador para la resolución de conflictos en el aula disponible por el Ministerio de Educación Nacional de España.

3.2. Instrumentos de recolección de la información

Para obtener los datos requeridos por la investigación en correlación con el modelo mixto elegido se emplearon dos instrumentos de recolección de datos, uno que recaba datos cuantitativos, aplicable en mediciones pre-test y post-test y otro que registra los datos cualitativos producto de la observación durante el desarrollo de las sesiones semiexperimentales, descritos a continuación:

3.2.1. Cuestionario estructurado. El primer instrumento de recolección de la información creado para explorar datos cuantitativos, es un Cuestionario con preguntas tipo Likert según el modelo de las pruebas Saber, a través del cual se obtiene un valor numérico que indica la existencia de habilidades propias de las competencias ciudadanas y puede ser interpretado según la escala de desempeño avanzado, satisfactorio, mínimo e insuficiente; el fin de la medición es valorar las habilidades de los estudiantes acorde a los estándares básicos descritos por e MEN (2016) en las dimensiones (i)convivencia y paz, (ii)participación y responsabilidad democrática y (iii) pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Valenzuela y Flores (2012) mencionan que “los cuestionarios consisten en un conjunto de preguntas altamente estructuradas, cuyo diseño depende de un proceso de operalización de las variables de estudio, tienen la característica de ser prácticos y no requieren la ayuda de un encuestador por ser autoadministrados, así mismo es un instrumento de colección de datos que está diseñado a partir de variables por estudiar o de los objetivos de investigación que se han establecido previamente”.

Con base en lo anterior, el cuestionario es uno de los instrumentos que se debe utilizar para obtener la información que precisa este estudio, utilizando específicamente

preguntas de opción múltiple, ya que éstas son preguntas que cuentan con alternativas de respuestas posibles, determinadas y estructuradas, fáciles de contestar al rango de edad de los estudiantes valorados. La aplicación del cuestionario tipo Likert se realizó con todos los participantes a modo pre-test y post-test, con la intención de correlacionar los resultados de los indicadores competencias ciudadanas antes y después de la participación en las sesiones semiexperimentales donde se emplearon las estrategias lúdicas virtuales.

Los cuadernillos de los cuestionarios estructurados son autoría del Grupo Educativo Helmer Pardo (2013) y forman parte de los procesos de simulacro y preparación para la presentación de la prueba Saber 9° que se realizaron a nivel nacional según disposición del MEN, los estudiantes sujetos de investigación se han inscrito por directriz institucional en los procesos de simulacro razón por la cual acceden a los diferentes momentos de medición de las áreas de la prueba saber, los Apéndices A y B corresponden a los cuadernillos de la prueba en competencias ciudadanas pre-test y post-test respectivamente.

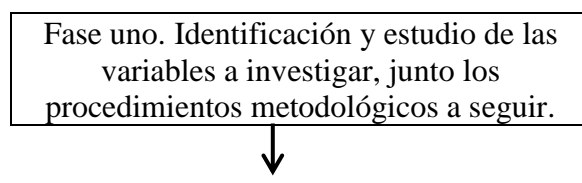
3.2.2. Guía de observación. El segundo instrumento diseñado para explorar datos cualitativos es la guía de observación aplicable a todos los estudiantes durante las sesiones de clase en las que se emplearon las estrategias lúdicas virtuales, a través de la cual el investigador registró los patrones interrelacionales evidentes en la dinámica del aula y que en función de las dimensiones básicas de las competencias ciudadanas evaluarán la evolución sesión tras sesión, ya que, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta.

Razón por la cual se tomó en cuenta la manifestación de aceptación, goce o disfrute de los recursos lúdicos virtuales como ejercicios de clase, entendiendo que el uso y desarrollo de las acciones de aprendizaje en los espacios de clase diseñados para tal fin, se relacionan con buenos indicadores motivacionales; así mismo, se tuvo en cuenta las destrezas observadas en los estudiantes para el uso adecuado de los medios interactivos multimedia y el simulador de rol, con la intención de registrar el cumplimiento a las indicaciones de los recursos, por la facilidad en su accesibilidad, interactividad y diseño, buscando establecer cuál de las clases de recursos lúdicos virtuales empleados se ajusta con mayor facilidad a las destrezas psicoevolutivas de la población estudiada.

3.3. Procedimiento de la investigación

El estudio se desarrolló durante el año 2013 y responde a un Diseño inmerso con predominancia cuantitativa que se desarrolló en siete fases a través de las cuáles se estudiaron los instrumentos de recolección de datos, se hizo la colección de datos cuantitativos (pre-test), se expuso a los participantes a una serie de encuentros semiexperimentales donde participaron de estrategias lúdicas virtuales al mismo tiempo que se recabaron datos cualitativos y posteriormente se hizo evaluación nuevamente de datos cuantitativos (pos-test), para finalizar con una fase de análisis e interpretación de los datos sobre las variables estudiadas.

La investigación se llevó a cabo siguiendo el procedimiento de la figura 1.



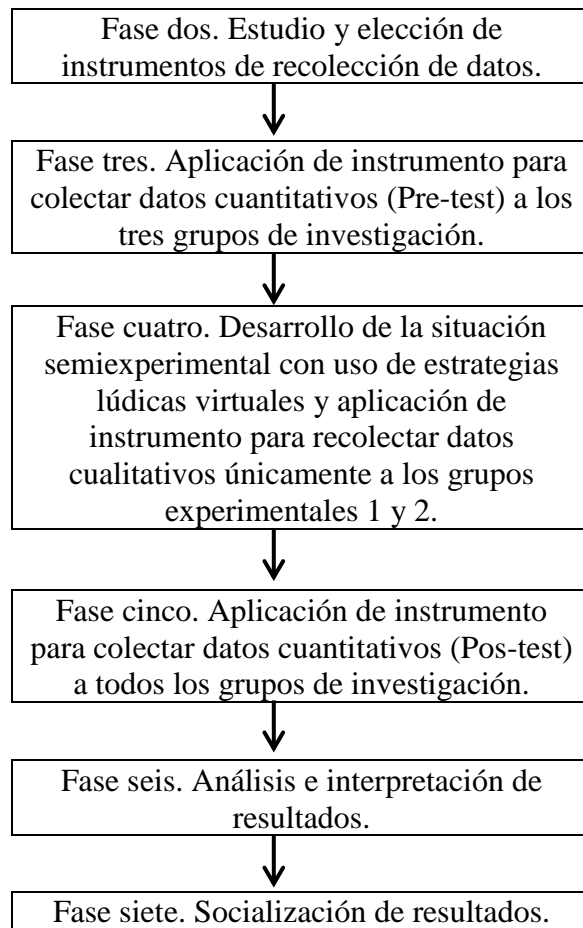


Figura 1. Procedimiento de la investigación

3.4. Estrategia de análisis de datos

Para convertir los datos cuantitativos y cualitativos en información que permita responder a las preguntas de investigación, se realizó análisis de la información al tiempo que se recolectó, con procesos estadísticos para los datos cuantitativos y ejercicios de interpretación para los datos cualitativos.

En relación a las pruebas de medición cuantitativa, que corresponden a cuestionarios tipo Likert diseñados bajo el modelo de simulacro de las pruebas saber 9° del Grupo Educativo Helmer Pardo (Delgado, 2013) se emplearon estrategias para analizar los datos de tipo estadísticos como las siguientes:

- Media aritmética de los desempeños totales registrados por los miembros de los grupos de investigación, con la intención de ubicar a los grupos semiexperimentales y el grupo control dentro de la escala de desempeño en competencias ciudadanas aceptada por el MEN a través de la orientaciones psicométricas del Icfes.
- Desviación estándar grupal, con la intención de establecer la dispersión de los datos en relación al promedio grupal e identificar la tendencia a la homogeneidad o heterogeneidad en el desarrollo de la competencia de la muestra poblacional, que comparte rasgos de desarrollo psicoevolutivo.
- Correlación por género entre los grupos naturales de investigación, con la intención de explorar la existencia o inexistencia de tendencias en el desarrollo de las competencias ciudadanas según condiciones de género.
- Correlación entre puntuaciones grupales en el área competencias ciudadanas frente las áreas de competencias científicas, matemáticas, lenguaje y ciencias naturales; con la intención de explorar similitudes y diferencias en el curso de desarrollo y fortalecimiento de todas las áreas de las pruebas saber.
- Correlación de resultados pre-test y pos-test por grupo natural y entre grupos de investigación, con la intención de medir la evolución en el desarrollo de la competencia después de someter o privar a los grupos de investigación de encuentros educativos semiexperimentales en materia de educación para la ciudadanía.

Así mismo se establece que la interpretación de los datos individuales y de los promedios grupales obtenidos en las mediciones cuantitativas se analizaron a la luz de

los criterios de desempeño para las pruebas saber 9° en el área de competencias ciudadanas avalados por el Ministerio de educación nacional (Icfes, 2013) dentro de los que se indica que de las respuestas dadas por los estudiantes en las pruebas se producen resultados totales que corresponde a los niveles de desempeño, los cuales muestran lo que ellos saben y saben hacer en cada área y grado. Asimismo, describen las exigencias conceptuales y cognitivas que se requieren para responder preguntas con diferentes grados de complejidad.

También se considera que los niveles de desempeño tienen por característica: (i) son globales y están diseñados para la totalidad de la prueba y no para cada uno de los componentes de las competencias evaluadas; (ii) poseen una jerarquía creciente donde el nivel avanzado es más complejo que el satisfactorio y este último es más complejo que el nivel mínimo; y finalmente (iii) son inclusivos puesto que ubicarse en un nivel superior implica ser apto para el inferior (Icfes, 2013). Frente estas observaciones los resultados numéricos se relacionan con una escala de interpretación genérica del desarrollo de la competencia descrita en la Tabla 1.

Tabla 1
Descripción genérica de los niveles de desempeño (Icfes, 2013)

Nivel	Descripción Un estudiante promedio ubicado en este nivel...
Avanzado	Muestra un desempeño sobresaliente en las competencias esperadas para el área y grado evaluados.
Satisfactorio	Muestra un desempeño adecuado en las competencias exigibles para el área y grado evaluados. Este es el nivel esperado que todos o la gran mayoría de los estudiantes deberían alcanzar.
Mínimo	Supera las preguntas de menor complejidad de la prueba para el área y grado evaluados.
Insuficiente	No supera las preguntas de menor complejidad de la prueba.

Además de la interpretación genérica anteriormente descrita, dentro de la guía para interpretación de los resultados de las pruebas saber el Icfes (2013) ofrece la

descripción completa de los rasgos que integran los niveles de desempeño de un estudiante en materia de competencias ciudadanas, asimilables al simulacro con que se medirá los grupos de investigación y apreciables en la Tabla 2.

Tabla 2
Niveles de desempeño de las competencias ciudadanas-noveno grado (Icfes, 2013)

Nivel	Rasgo de puntaje		Descripción
	Prueba Saber Icfes	Equivalencia pre-test y pos-test	
Avanzado	414 - 500	Más de 70 puntos	Además de lograr lo definido en los dos niveles precedentes, el estudiante promedio de este nivel reflexiona acerca de los mecanismos de participación ciudadana establecidos en la legislación colombiana. Analiza críticamente los contextos en los que se desenvuelve o situaciones que exijan el reconocimiento de las diferencias, de los diversos puntos de vista y del análisis de enunciados o argumentos. <u>Rasgos</u> El estudiante <ul style="list-style-type: none"> • identifica de manera concreta los mecanismos de participación ciudadana establecidos en la Constitución política de Colombia y determina en qué circunstancias se aplican; • identifica prejuicios en diferentes contextos; • establece los diferentes argumentos que justifican una posición determinada; • reconoce los diferentes actores de una situación de conflicto y las posiciones de cada uno de ellos; • reconoce la influencia que tienen determinados elementos culturales en el comportamiento de diferentes grupos humanos; • expresa una posición crítica frente a situaciones de inequidad en los contextos en que se desenvuelve (familiar, escolar); • valora las implicaciones positivas o negativas que se derivan de una decisión tomada.
Satisfactorio	287- 413	51 a 70 puntos	Además de lograr lo definido en el nivel precedente, el estudiante promedio de este nivel reconoce a los estudiantes como miembros activos de la sociedad e identifica mecanismos para la resolución de conflictos en situaciones que, por ejemplo, impliquen exclusión o discriminación. También reconoce el ordenamiento y funcionamiento de las instituciones y de los estamentos del Estado de acuerdo con la Constitución política colombiana. En particular, sabe cuáles de estos estamentos se encargan de regular los mecanismos de participación y de proteger la diversidad cultural y a las minorías. Asimismo, anticipa las consecuencias a nivel individual y colectivo de decisiones propuestas para solucionar problemas concretos.

			<p><u>Rasgos</u> El estudiante</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoce y sabe aplicar los principios fundamentales establecidos en la Constitución política de Colombia; • comprende las funciones de los organismos del poder público en contextos nacionales, locales y escolares; • reconoce los mecanismos de participación ciudadana establecidos en la Constitución política de Colombia y sabe cómo aplicarlos en situaciones concretas; • reconoce que nuestro país es una nación multiétnica y pluricultural, y respeta y valora la identidad y las diferencias; • analiza situaciones, por ejemplo del ámbito escolar, donde se confrontan posiciones e intereses y se involucran distintas dimensiones (por ejemplo, académicas, disciplinares, sociales, familiares, deportivas, recreativas y culturales); • cuestiona prejuicios o ideas preconcebidas en situaciones sociales o en discursos que generan discriminación o exclusión.
Mínimo	208 – 286	30 a 50 puntos	<p>El estudiante promedio de este nivel comprende algunas características de su entorno social, como su organización y sus normas básicas. En situaciones problemáticas, reconoce la existencia de diversos intereses. En situaciones cotidianas, es capaz de analizar conflictos y propuestas de solución y las dimensiones involucradas en estas (académicas, disciplinares, sociales, familiares, deportivas, recreativas y culturales). Asimismo, identifica los derechos fundamentales consagrados en la Constitución.</p> <p><u>Rasgos</u> El estudiante</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconoce las funciones y jerarquías de quienes integran los grupos a los que pertenece e identifica abusos de autoridad; • identifica los mecanismos legales existentes para dar solución a situaciones que lo afectan como individuo o como integrante de un grupo; • reconoce en situaciones cotidianas dadas, la presencia de un conflicto; • conoce mecanismos de mediación y conciliación frente a una situación conflictiva cotidiana; • reconoce las perspectivas de diferentes situaciones sociales; • reconoce la normatividad que rige el funcionamiento de los grupos que integra (escuela, familia, nación); • reconoce algunos de los valores culturales propios de distintos grupos humanos; • identifica los diferentes tipos de derechos y deberes establecidos en la Constitución política de Colombia, los mecanismos de protección de los mismos, y los aplica en situaciones cotidianas; • identifica las minorías (étnicas, sexuales, religiosas) dentro de la sociedad y reconoce sus derechos.

Insuficiente	100 – 207	Menos de 30 puntos	El estudiante promedio ubicado en este nivel no supera las preguntas de menor complejidad de la prueba
--------------	-----------	--------------------	--

En relación a la estrategia de análisis de los datos cualitativos recabados a través de observación durante las sesiones semiexperimentales se tuvo en cuenta el registro de comportamientos que manifestaron: (i) motivación por el uso de la estrategia lúdica virtual, (ii) comprensión del diseño de la estrategia lúdica virtual, (iii) comprensión de las actividades, medios y ejercicios presentados en la estrategia lúdica virtual, (iv) Uso de los niveles de interactividad de la estrategia lúdica virtual y (v) persistencia en el cumplimiento a los objetivos de aprendizaje que fundamentan la estrategia lúdica virtual.

Finalmente resulta relevante reconocer que los criterios metodológicos que enmarcan el trabajo investigativo del estudio responde a aspectos éticos que buscan salvaguardar la idoneidad del proceso investigativo, dentro de los que se señalan:

- Respeto hacía la autonomía, información y autoestima de los participantes, evidenciado a través de la solicitud y firma del consentimiento informado (ver Apéndice C).
- Privacidad y confidencialidad como derecho de las personas que libremente decidan hacer parte del estudio, por lo cual se empleará un código de identificación para cada uno.
- Justicia atendiendo los impactos que la investigación llegue a tener sobre cada participante.

- Respeto a la gestión institucional puesto que para el desarrollo operativo de la investigación se solicitará autorización para el uso de equipos y espacios a las directivas y docentes del colegio.

Capítulo 4: Análisis y discusión de resultados

En este apartado se realiza la descripción de los datos recolectados durante las fases tres, cuatro y cinco del proceso investigativo, durante las cuales se midió la variable -competencias ciudadanas- con instrumentos cuantitativos pre-test y post-test y se recabaron datos cualitativos a través del desarrollo de situaciones semiexperimentales donde se usaron tres estrategias lúdicas virtuales con dos de los grupos de los sujetos de investigación, mientras el tercer grupo se mantuvo como grupo control con el cual solo se realizaron los momentos de medición cuantitativa.

De ese modo se contó con 3 grupos de investigación que corresponden a un muestreo por conveniencia de los jóvenes matriculados en grado 9° de la jornada de la tarde de una institución educativa oficial de Colombia, quienes se prepararon para la presentación de las pruebas Saber del MEN en el 2013; para la presentación de los resultados cuantitativos y cualitativos de la investigación, los datos serán presentados como pertenecientes a: (i) Grupo Control del grado 9°5, (ii) Grupo Experimental 1 del grado 9°6 y (iii) Grupo Experimental 2 del grado 9°7.

La fase recolección de datos cualitativos que consistió en el desarrollo de las estrategias lúdicas virtuales se aplicó únicamente a los grupos experimentales 1 y 2 así: Formando al Grupo Experimental 1 a través de dos materiales interactivos multimedia disponibles en el banco de recursos en competencias ciudadanas del portal Colombia aprende; y formando al Grupo Experimental 2 a través de un simulador para la resolución de conflictos en aulas de preescolares del Instituto Nacional de Tecnología Educativa de España.

Se realiza análisis de resultados para cada uno de los momentos del trabajo de campo con la población sujeto y cada uno de los hallazgos se describen en las siguientes secciones, Evaluación pre-test, Situación semiexperimental a través de estrategias lúdicas virtuales, Evaluación pos-test y Comparación entre los grupos de investigación.

4.1. Evaluación pre-test

El conjunto de datos que se constituye como insumo de análisis para esta sección corresponde a las Tablas 3, 4 y 5 que son tablas de resultados del simulacro de las pruebas saber en el área de competencias ciudadanas para los grupos de investigación 1, 2 y 3 respectivamente, que corresponden a los grupos naturales del grado 9° de la jornada tarde del establecimiento educativo y se denominan Grupo Control (9-5), Grupo Experimental 1 (9-6) y Grupo Experimental 2 (9-7).

Los datos se han agrupado por cada una de los grupos de investigación, presentándolos para sus análisis jerárquicamente de la mayor puntuación obtenida por un estudiante, descendiendo hasta el estudiante que obtuvo la puntuación total más baja, así mismo se incluye la interpretación de la calificación total, el promedio de calificación en el área competencias ciudadanas y el promedio de desviación estándar grupal.

Finalmente en la sección inferior de la tabla de datos se presenta una comparación entre los promedios y desviaciones grupales del área de competencias ciudadanas con las otras áreas de las pruebas saber medidas en el simulacro, es decir, competencias en matemáticas, lenguaje y ciencias naturales; con el fin de explorar las

relaciones pre-test y pos-test que existen en el área estudiada y las otras evaluadas, analizando si existen o no tendencias en el cumplimiento a la competencia.

Los resultados totales individuales y grupales se pueden interpretar según los siguientes intervalos de valor, que identifican los niveles de desarrollo de las competencias en las pruebas saber:

Nivel desarrollo de la competencia	
Avanzado	Más de 70 puntos
Satisfactorio	51 a 70 puntos
Mínimo	30 a 50 puntos
Insuficiente	Menos de 30 puntos

Tabla 3
Resultados de la evaluación pre-test del Grupo Control (9°5)

Estudiantes sujetos de Investigación	Género (Masculino y Femenino)	Área Competencias Ciudadanas	
		Puntuación Total obtenida	Interpretación
1	F	82,50	Avanzado
2	F	72,50	Avanzado
3	F	72,50	Avanzado
4	F	72,50	Avanzado
5	M	72,50	Avanzado
6	F	72,50	Avanzado
7	M	70,00	Satisfactorio
8	M	67,50	Satisfactorio
9	F	67,50	Satisfactorio
10	F	67,50	Satisfactorio

11	M	67,50	Satisfactorio
12	M	65,00	Satisfactorio
13	M	65,00	Satisfactorio
14	M	62,50	Satisfactorio
15	M	62,50	Satisfactorio
16	F	62,50	Satisfactorio
17	M	62,50	Satisfactorio
18	M	62,50	Satisfactorio
19	F	60,00	Satisfactorio
20	F	60,00	Satisfactorio
21	M	60,00	Satisfactorio
22	F	57,50	Satisfactorio
23	M	55,00	Satisfactorio
24	F	55,00	Satisfactorio
25	M	52,50	Satisfactorio
26	M	52,50	Satisfactorio
27	F	52,50	Satisfactorio
28	M	52,50	Satisfactorio
29	F	52,50	Satisfactorio
30	M	52,50	Satisfactorio
31	F	50,00	Mínimo
32	F	47,50	Mínimo
33	M	45,00	Mínimo
34	M	45,00	Mínimo
35	F	42,50	Mínimo
36	M	37,50	Mínimo
37	M	37,50	Mínimo
38	M	32,50	Mínimo

39	F	22,50	Insuficiente
40	M	10,00	Insuficiente
Promedio Grupal		56,50	Satisfactorio
Desviación Grupal		14,6	

Comparación Niveles de desempeño por género - Grupo Control (9°5)

Género	Niveles de desempeño							
	Avanzado		Satisfactorio		Mínimo		Insuficiente	
Masculino (22 estudiantes)	1	4.5%	15	68.3%	5	22.7%	1	4.5%
Femenino (18 estudiantes)	5	27.8%	9	50%	3	16.7%	1	5.5%

Comparación todas las áreas del Simulacro pruebas saber evaluadas - Grupo Control (9°5)

Áreas de la prueba	Promedio Grupal	Desviación Grupal
Competencias Ciudadanas	56,50	14,6
Competencias Matemáticas	41,75	9,6
Competencias Lenguaje	38,09	11,7
Competencias Ciencias Naturales	38,38	10,8

Se observa que la calificación promedio 56,50 dentro de una escala hasta 100 puntos, ubica al grupo control en un desarrollo satisfactorio de las competencias ciudadanas, no obstante la calificación se encuentra dentro los valores mínimos del intervalo de valor competencia satisfactoria. Los ejercicios de simulacro para la presentación de las pruebas saber son analizadas según los niveles de desempeño dispuestos por el ICFES (2013) en los que se describe que un nivel satisfactorio “muestra un desempeño adecuado en las competencias exigibles para el área y grado evaluados, siendo el nivel esperado que todos o la gran mayoría de estudiantes deberían alcanzar”.

Dentro del grupo control 30 de los 40 estudiantes demuestran un desempeño en competencia ciudadanas entre satisfactorio y avanzado, de modo que se puede entender que saben y saben hacer en materia de ciudadanía lo esperado para adolescentes de 9° grado, no obstante, 10 jóvenes del grupo control clasifican con puntuaciones en desempeño mínimo e insuficiente, hecho por el cual se puede entender que para algunas de las competencias ciudadanas definidas por el MEN en el documento de estándares básicos “no superan las preguntas de menor complejidad” (ICFES, 2013).

Así mismo los resultados permiten analizar los desempeños evaluados por grupos de género, evidenciando una leve mayoría porcentual en la valoración de desempeños superiores para las estudiantes mujeres con tendencia al desempeño avanzado, mientras los estudiantes varones que se ubicaron en los desempeño superiores pertenecen es su mayoría al nivel satisfactorio. Aunado a ello los resultados de género femenino muestran menor porcentaje de incumplimiento a las competencias ciudadanas esperadas para el grado frente al desempeño masculino.

Por otra parte, los estudiantes del grupo control saben y saben hacer en materia de competencias ciudadanas lo esperado para su edad, pues según el ICFES (2013) un desempeño satisfactorio indica que “el estudiante promedio de este nivel reconoce a los estudiantes como miembros activos de la sociedad e identifica mecanismos para la resolución de conflictos en situaciones que, por ejemplo, impliquen exclusión o discriminación. También reconoce el ordenamiento y funcionamiento de las instituciones y de los estamentos del Estado de acuerdo con la Constitución política colombiana. En particular, sabe cuáles de estos estamentos se encargan de regular los

mecanismos de participación y de proteger la diversidad cultural y a las minorías. Asimismo, anticipa las consecuencias a nivel individual y colectivo de decisiones propuestas para solucionar problemas concretos”.

No obstante, se muestran más competentes en el área sujeta de investigación que en las áreas de matemáticas, lenguaje y ciencias naturales en las que registraron un nivel de desempeño mínimo, sin embargo, en estas últimas áreas los datos no se encuentran tan dispersos como los que caracterizan el área de competencias ciudadanas con una desviación estándar de 14,6, demostrando que aunque 30 de los 40 jóvenes se encuentran en los niveles superiores los datos del grupo en general fluctúan entre extremos, característica que pone el acento en los procesos de educación para la ciudadanía en el que confluyen diversos factores y ambientes de aprendizaje, de modo que las competencias desarrolladas no son producto únicamente de los aprendizajes en la escuela sino que los resultados pueden dar cuenta de las experiencias como seres sociales de cada uno de los evaluados, ubicándolos como agentes más o menos cercanos a las vivencias de ciudadanía.

Tabla 4
Resultados de la evaluación pre-test del grupo experimental N°1 (9°6)

Estudiantes sujetos de Investigación	Género (Masculino y Femenino)	Área Competencias Ciudadanas	
		Puntuación Total obtenida	Interpretación
1	M	80,00	Avanzado
2	F	75,00	Avanzado
3	M	75,00	Avanzado
4	M	72,50	Avanzado
5	F	72,50	Avanzado

6	F	72,50	Avanzado
7	F	67,50	Satisfactorio
8	F	67,50	Satisfactorio
9	M	65,00	Satisfactorio
10	M	65,00	Satisfactorio
11	F	65,00	Satisfactorio
12	M	65,00	Satisfactorio
13	F	65,00	Satisfactorio
14	F	62,50	Satisfactorio
15	F	62,50	Satisfactorio
16	F	62,50	Satisfactorio
17	F	60,00	Satisfactorio
18	F	60,00	Satisfactorio
19	F	57,50	Satisfactorio
20	M	57,50	Satisfactorio
21	F	57,50	Satisfactorio
22	F	57,50	Satisfactorio
23	F	57,50	Satisfactorio
24	M	55,00	Satisfactorio
25	F	55,00	Satisfactorio
26	F	55,00	Satisfactorio
27	M	52,50	Satisfactorio
28	F	52,50	Satisfactorio
29	F	50,00	Mínimo
30	M	47,50	Mínimo
31	F	45,00	Mínimo
32	F	42,50	Mínimo
33	M	37,50	Mínimo

34	M	35,00	Mínimo
35	M	32,50	Mínimo
36	F	32,50	Mínimo
37	F	25,00	Insuficiente
38	M	20,00	Insuficiente
39	M	17,50	Insuficiente
40	F	2,00	Insuficiente
Promedio Grupal		53,99	Satisfactorio
Desviación Grupal		17,4	

Comparación niveles de desempeño por Género – Grupo Experimental 1 (9°6)

Género	Niveles de desempeño			
	Avanzado	Superior	Mínimo	Insuficiente
Masculino (15 estudiantes)	3 20%	6 40%	4 26,7%	2 13,3%
Femenino (25 estudiantes)	3 12%	16 64%	4 16%	2 8%

Comparación todas las áreas del Simulacro pruebas saber evaluadas - Grupo Experimental 1 (9°6)

Áreas de la prueba	Promedio Grupal	Desviación Grupal
Competencias Ciudadanas	53,99	17,4
Competencias Matemáticas	44,93	17,1
Competencias Lenguaje	42,11	15,5
Competencias Ciencias Naturales	41,05	15,5

Se observa que la calificación promedio 53,99 ubica al grupo experimental 1 en un nivel de desempeño satisfactorio acerca las competencias ciudadanas desarrolladas, mostrando un desempeño adecuado en las competencias exigibles para el área como convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática pluralidad, identidad y valoración de las diferencias; siendo una calificación solo una poco menor a la del grupo control pero que lo ubica como el grupo con menor desempeño, hecho por el cual se puede entrever que los sujetos evaluados comparten características socioevolutivas

adecuadas al grado escolar, más aún, en el Grupo Experimental 1 el valor de desviación estándar de 17,1 similar al registrado en las otras áreas del saber muestra mayor dispersión de los datos y por ende un grupo más heterogéneo en relación al desarrollo de la competencia.

Dentro del grupo Experimental 1 de los 40 estudiantes 29 demuestran un desempeño en competencias ciudadanas entre satisfactorio y avanzado, de modo que se puede entender que saben y saben hacer en materia de ciudadanía lo esperado por los estándares básicos, pero 11 participantes clasifican con puntuaciones en desempeño mínimo e insuficiente al no superan las preguntas de menor complejidad (ICFES,2013).

En cuanto al análisis de los desempeños por grupos de género, se observa que en el grupo experimental 1 del mismo modo que en el grupo control, tienen mejor desempeño porcentual las mujeres, ya que el 76% de ellas se ubica en los puntajes superiores mientras solo el 60% de los varones obtuvo desempeño satisfactorio y avanzado; por otra parte en este grupo de estudio sin apreciarse distinción por género, se registran más porcentajes de desempeños mínimos e insuficientes.

Al desarrollar interpretaciones comparativas de los porcentajes grupales entre las áreas se nota que solo se alcanza desempeño satisfactorio en competencias ciudadanas, mientras las otras áreas no superan el nivel de desempeño mínimo, de modo que los estudiantes no cubren los criterios de los estándares básicos en matemáticas, lenguaje y ciencias naturales.

Tabla 5

Resultados de la evaluación pre-test del Grupo Experimental N°2 (9°7)

Estudiantes sujetos de Investigación	Género (Masculino y Femenino)	Área Competencias Ciudadanas	
		Puntuación Total obtenida	Interpretación
1	M	72,50	Avanzado
2	M	72,50	Avanzado
3	M	70,00	Satisfactorio
4	M	67,50	Satisfactorio
5	F	67,50	Satisfactorio
6	F	67,50	Satisfactorio
7	F	65,00	Satisfactorio
8	M	65,00	Satisfactorio
9	M	65,00	Satisfactorio
10	F	65,00	Satisfactorio
11	M	62,50	Satisfactorio
12	M	62,50	Satisfactorio
13	M	62,50	Satisfactorio
14	M	62,50	Satisfactorio
15	M	62,50	Satisfactorio
16	F	60,00	Satisfactorio
17	F	60,00	Satisfactorio
18	F	60,00	Satisfactorio
19	M	57,50	Satisfactorio
20	M	57,50	Satisfactorio
21	F	57,50	Satisfactorio
22	F	57,50	Satisfactorio
23	M	55,00	Satisfactorio
24	F	55,00	Satisfactorio

25	F	52,50	Satisfactorio
26	M	52,50	Satisfactorio
27	M	50,00	Mínimo
28	F	50,00	Mínimo
29	M	50,00	Mínimo
30	F	50,00	Mínimo
31	M	47,50	Mínimo
32	M	42,50	Mínimo
33	M	42,50	Mínimo
34	F	42,50	Mínimo
35	F	37,50	Mínimo
36	M	37,50	Mínimo
37	F	30,00	Mínimo
38	F	30,00	Mínimo
39	M	27,50	Insuficiente
40	F	25,00	Insuficiente
Promedio Grupal		54,44	Satisfactorio
Desviación Grupal		12,6	

Comparación niveles de desempeño por Género – Grupo Experimental 2 (9^o7)

Género	Niveles de desempeño							
	Avanzado		Satisfactorio		Mínimo		Insuficiente	
Masculino (22 estudiantes)	2	9,11%	13	59,1%	6	27,3%	1	4,5%
Femenino (18g estudiantes)	0	0%	11	61,1%	6	33,3%	1	5,6%

Comparación todas las áreas del Simulacro pruebas saber evaluadas

Áreas de la prueba	Promedio Grupal	Desviación Grupal
Competencias Ciudadanas	54,44	12,6
Competencias Matemáticas	40,00	13,1
Competencias Lenguaje	39,27	12,2

Competencias Ciencias Naturales	42,00	15,2
---------------------------------	-------	------

Se observa que la calificación promedio 54,44 dentro de una escala hasta 100 puntos, ubica al grupo control en un desarrollo satisfactorio de las competencias ciudadanas, ubicando al grupo experimental 2 como el segundo en las calificaciones grupales, de modo que el desempeño de los sujetos de estudio para cada uno de sus grupos naturales es similar y corresponde a los esperado por el MEN para jóvenes de básica secundaria.

No obstante, a pesar que el grupo experimental 2 obtuvo el segundo puesto en el desempeño promedio es el grupo con más estudiantes en los niveles mínimo e insuficiente, ya que 14 de 40 jóvenes no contestaron acertadamente a las preguntas de menor complejidad.

Así mismo los resultados permiten analizar los desempeños evaluados por grupos de género, evidenciando una leve mayoría porcentual en la valoración de desempeños superiores para las estudiantes varones, mientras las mujeres del grupo experimental 2 contrario al desempeño del género en los otros dos grupos muestran un porcentaje mínimo mucho mayor de 38,9%.

Por otra parte, los estudiantes del grupo experimental 2 saben y saben hacer en materia de competencias ciudadanas lo esperado para su edad, pero se muestran más competentes en esta área que en las áreas de matemáticas, lenguaje y ciencias naturales en las que registraron un nivel de desempeño mínimo. Otra característica diversa de este grupo es el registro de valores menores en la desviación estándar con un resultado de 12,6 puntos indicando que para todas las áreas evaluadas los jóvenes obtuvieron valores

más homogéneos, hecho que hace creer que existe más similitud en los procesos de formación para la ciudadanía.

4.2. Situaciones semiexperimentales a través de estrategias lúdicas virtuales

Para el ejercicio de formación y acercamiento a la variable competencias ciudadanas se realizaron encuentros en aula de clase únicamente con los participantes de los Grupos Experimentales 1 y 2, puesto que los estudiantes del Grupo Control no participaron de encuentros semiexperimentales, solo fueron sujetos de evaluación pre y pos-test.

Dichos encuentros semiexperimentales se desarrollaron en los aulas de informática en las clases del área donde se cuenta con 40 equipos de cómputo donde cada participante dispuso de un equipo con conexión a internet para explorar la herramientas lúdicas virtuales elegidas como las variables que se creía fortalecerían el desarrollo de las competencias ciudadanas: Conocimientos en derechos humanos y ejercicio de la ciudadanía, competencia comunicativa, competencia emotiva, competencia cognitiva y competencia integradora.

Para la exposición a estrategias lúdicas virtuales que influyeran en la variable medida se eligieron tres recursos online, los dos primeros a emplearse con el Grupo Experimental 1 y el tercero a emplearse con el Grupo Experimental 2 que consistieron en: (i) Dos recursos disponibles en el portal Colombia aprende de la base recursos educativos en competencias ciudadanas, los dos son materiales interactivos multimedia (MDI) que abordan las temáticas trata de personas y cómo vencer el miedo a hablar en

público; (ii) Un tercer recurso que es un simulador gratuito de resolución de conflictos en el aula disponible por el Instituto nacional de tecnología educativa de España.

A continuación se describe la naturaleza de cada recurso y las observaciones registradas durante el trabajo de campo para cada grupo experimental, descritas como encuentro semiexperimental 1 y encuentro semiexperimental 2.

4.2.1. Encuentro Semiexperimental 1. Se desarrolló en dos sesiones con el Grupo Experimental 1, siendo esta población la más expuesta a herramientas de formación ciudadana, una de ellas con exposición directa a un fenómeno de vulneración de derecho como el tráfico de personas y la segunda otro MDI centrado en el fortalecimiento de las habilidades expositoras para contrarrestar el miedo a hablar en público, la temática central de la segunda estrategia lúdica virtual se relaciona más fácilmente con los contenidos temáticos del área de lenguaje, no obstante se presenta dentro del banco de recursos en competencias ciudadanas del portal Colombia aprende, porque fortalece las competencias comunicativas y emotivas indispensables para la toma de decisiones ciudadanas.

Durante el uso de las estrategias lúdicas virtuales se aprecia que la alta interactividad de los recursos mantuvo la atención de los estudiantes y potencia la ruta de acción de los sujetos de investigación al presentar en lenguaje cotidiano, diversas situaciones de interacción social que ellos podrían experimentar, de modo que una de las riquezas de los recursos empleados en las sesiones del Grupo Experimental 1 es que están enfocadas a la toma de decisiones, acción que se constituye directamente como una competencia cognitiva y principalmente integradora, ya que en los procesos de formación para la ciudadanía se enfatiza que no basta con poseer conocimientos en

materia de derechos humanos sino que se logre llevar a la acción una postura integrando todas las otras competencias ciudadanas.

El primer MDI se denomina “Esto no es cuento, es trata de personas” disponible en http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-81843_ninos.swf . Creado por la OIM en su versión para niños indica “elegir el buen camino no es un cuento, en tus manos está la opción real de vida ¿qué pasaría si no lo haces? Aquí puedes ver virtualmente sin correr riesgos reales” (OIM, 2005); se estructura con cuatro cuentos dirigidos a escolares de menor edad, no obstante resultó de interés a los participantes ya que la historia toma el curso que el participante asigne según la decisión tomado para el niño o niña protagonista de la historia, se observa que la estrategia lúdica cuenta con acompañamiento multimedia de audio, imagen y texto, pero no enfatiza si el curso de acción fue apropiado o inapropiado, de modo, que se hizo necesario motivar para que todos los estudiantes exploraran todas las alternativas posibles de acción y experimentaran la virtualidad de las decisiones desacertadas que conducirían a situaciones de riesgo y posible vulneración de derechos.

Cada una de las cuatro historias animadas tituladas, Chucho en las calles, Tulita llega a la ciudad, Juanchito y las armas, Marielita aprende a maquillarse, finalizan con la presentación de los datos de la entidades responsables de proteger a las víctimas de tráfico de personas, no obstante se estima que el recurso carece de un momento de cierre, reflexión o conclusión, que permitiera su uso a modo de autoinstrucción. Así mismo el proceso de observación no permitió diferenciar cuál de las historias resultaba más apropiada, llamativa o relevante para la población sujeto.

La segunda estrategia lúdica virtual desarrollada con el Grupo Experimental 1 en otro sesión de clase fue el MDI ¿cómo vencer el miedo a hablar en público? del programa Medellín Digital, disponible en http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Estudiantes/Noticias/Paginas/ED18_PLM_Miedoahablarenpublico.aspx; con el cual se pretendía fortalecer algunas de las competencias ciudadanas sin partir del componente conocimiento, ya que en este recurso se parte de una situación propia de la vida escolar que integra competencias cognitivas, emocionales y comunicativas, y que aunque no está directamente relacionado con la resolución pacífica de conflictos, si implica la aceptación de la diferencia, la identificación de la emociones propias y ajenas, el desarrollo de la empatía y respeto hacia las limitaciones del prójimo, así mismo el recurso presenta un profundo análisis de las ideas, prejuicios y emociones que pueden impedir el desarrollo de la habilidad expositora, con esto se trabaja la habilidad humana para analizar los procesos de interacción social y la ponderación de ideas personales que anteceden a la toma de decisiones, siendo esta última una característica relevante de un ciudadano competente.

Durante el desarrollo de la sesión los estudiantes se mostraron más familiarizados con la exploración de un medio interactivo multimedia, realizaron las actividades previstas en el orden que ellos lo dispusieron, ya que la interactividad del recurso permite rastrear las secciones Introducción, Trucos, los Síntomas, Hábitos, Consejos, la Exposición, Conclusiones, Actividad y Reflexión; a través de las cuáles se narra la historia de dos estudiantes con rasgos de personalidad y recursos para la exposición diferentes que tienen la tarea escolar de desarrollar una exposición de ciencias naturales.

Dentro de las ventajas de la estrategia lúdica empleada destaca su estructura, cohesión lógica de la propuesta, integración de medios sonoros, audiovisuales y textuales; así mismo se evidenció que está más ajustada a la edad, intereses y características de los sujetos evaluados y se plantea la posibilidad de partir de una situación de la cotidianidad escolar que no necesariamente implique la definición de un conflicto, estructurando una propuesta de formación en varias competencias que posibilite la idea de transversalización académica de los estándares en competencias ciudadanas, donde se concibe que la educación para la ciudadanía no debe ser un área de currículo exclusiva, sino debe permear todas las acciones de aprendizaje en todas las áreas del saber.

4.2.2. Encuentro Semiexperimental 2. Se desarrolló con el Grupo Experimental 2 (9-7) en una sesión de clase de informática donde se contaba con un equipo de cómputo con acceso a internet para cada estudiante, la estrategia lúdica virtual empleada es un simulador para la resolución de conflictos en el aula, de la entidad pública empresarial Red.es creado en el marco de un proyecto del Ministerio de educación Español; se encuentra disponible en http://recursostic.educacion.es/fprofesional/simuladores/web/simuladores/socioculturales/Resolucion_conflictos_aula_es/sim88_esp/sim.html y busca que los usuarios asuman el rol de un docente de preescolares para que dirima diversas situaciones de conflicto que se pueden suscitar en un aula de clase.

De modo que la herramienta empleada con el Grupo Experimental 2 se diferencia de los MDI empleados con el Grupo Experimental 1 en que inicialmente es un simulador

con muchas más opciones de interactividad, donde las posibilidades de los cursos de acciones son múltiples y segundo la presente estrategia lúdica virtual ubica a los estudiantes en un rol diferente, porque les pide que actúe virtualmente como un sujeto de mayor edad y con cargo de docente, mientras los participantes de las situación semiexperimental 1 siempre abordaron la toma de decisiones de los recursos empleados desde el rol de niño, niña y adolescente.

Dentro del encuentro se observa que la interfaz gráfica del recurso incrementa los niveles de motivación para su uso, no obstante la navegación para su uso resulta a los participantes más confusa, ya que es menos directiva y el carácter de simulador implica que el estudiante marque desde el inicio el curso de todas sus acciones. La herramienta dispone de la identificación por género del docente, espacio de sala de profesores donde puede documentarse teóricamente de los procesos a adelantar, conocer la ficha de seguimiento de cada uno de sus estudiante como insumo para la individualización en la toma de decisiones y el acceso a la aulas de preescolar donde puede elegir ingresar a cumplir con su labor, así mismo, plantea siempre al maestro virtual la opción de elegir el tipo de conflicto que desea intervenir, una vez elegida la opción de procedimiento que el usuario considere más acertada recibe retroalimentación sobre las competencias esperadas.

Para el análisis del empleo de la estrategia simulador para la solución de conflictos en aula, se identifica que los indicadores de predisposición y motivación disminuyeron en los participantes progresivamente, principalmente al manifestar confusión para la finalización de la tarea y desconocimiento sobre las estrategias

docentes requeridas, de modo que, el ejercicio de despersonalización y adopción de otro rol sirvió como elemento de sensibilización ante la labor desempeñada, pero a su vez limitó la toma de decisiones puesto que requería formación y desarrollo de competencias previas.

No obstante, la mayor virtud que el recurso presenta a los fines de la investigación es la profundización temática en un componente clave para la educación ciudadana como la resolución pacífica de conflictos, llevando a la práctica y la exposición directa para la toma de decisiones, de modo que se entrevé que el recurso a pesar de estar descontextualizado para los usuarios, si exigió el uso conjunto de todos los componentes de las competencias ciudadanas: conocimientos, habilidad comunicativa, cognitiva, emocional e integradora.

4.3. Evaluación post-test

El conjunto de datos que se constituye como insumo de análisis para esta sección corresponde a las Tablas 6, 7 y 8 que son tablas de los resultados pos-test del simulacro de las pruebas saber en el área de competencias ciudadanas para el Grupo Control y los dos Grupos Experimentales.

Los datos se presentan a modo de comparación o progreso entre la primera y segunda medición, respetando el orden jerárquico que alcanzaron los sujetos de investigación en la prueba pre-test, así mismo se incluye la comparación del promedio de calificación en el área y el promedio de desviación estándar grupal, progreso en los resultados por género y finalmente la comparación y evolución entre los promedios y

desviaciones grupales del área de competencias ciudadanas con las otras áreas de las pruebas saber medidas en el simulacro, es decir, competencias en matemáticas, lenguaje y ciencias naturales.

Los resultados totales individuales y grupal continúan siendo interpretados según los siguientes intervalos de valor:

Nivel desarrollo de la competencia	
Avanzado	Más de 70 puntos
Satisfactorio	51 a 70 puntos
Mínimo	30 a 50 puntos
Insuficiente	Menos de 30 puntos

Tabla 6
Resultados de la evaluación pos-test del grupo Control (9°5)

Estudiantes sujetos de Investigación	Género (Masculino y Femenino)	Área Competencias Ciudadanas			
		Punt. Total Pretest/Interpretación	Puntuación Total obtenida Postest	Interpretación Postest	
1/40	23/30	F	82,50 - A	47,50	Mínimo
2/40	26/30	F	72,5 - A	42,50	Mínimo
3/40	9/30	F	72,50 - A	62,50	Satisfactorio
4/40	18/30	F	72,50 - A	55,00	Satisfactorio
5/40	8/30	M	72,50 - A	67,50	Satisfactorio
6/40	N.P	F	72,50 - A	N.P	N.P
7/40	N.P	M	70,00 - S	N.P	N.P
8/40	7/30	M	67,50 - S	67,50	Satisfactorio
9/40	N.P	F	67,50 - S	N.P	N.P

10/40	15/30	F	67,50 – S	57,50	Satisfactorio
11/40	19/30	M	67,50 – S	55,00	Satisfactorio
12/40	17/30	M	65,00 – S	57,00	Satisfactorio
13/40	N.P	M	65,00 – S	N.P	N.P
14/40	5/30	M	62,50 – S	67,50	Satisfactorio
15/40	1/30	M	62,50 – S	77,50	Avanzado
16/40	13/30	F	62,50 – S	60,00	Satisfactorio
17/40	N.P	M	62,50 – S	N.P	N.P
18/40	20/30	M	62,50 – S	52,50	Satisfactorio
19/40	N.P	F	60,00 – S	N.P	N.P
20/40	2/30	F	60,00 – S	72,50	Avanzado
21/40	16/30	M	60,00 – S	57,50	Satisfactorio
22/40	24/30	F	57,50 – S	47,50	Mínimo
23/40	14/30	M	55,00 – S	57,50	Satisfactorio
24/40	N.P	F	55,00 – S	N.P	N.P
25/40	22/30	M	52,50 – S	47,50	Mínimo
26/40	3/30	M	52,50 – S	70,00	Satisfactorio
27/40	10/30	F	52,50 – S	62,50	Satisfactorio
28/40	4/30	M	52,50 – S	70,00	Satisfactorio
29/40	25/30	F	52,50 – S	47,50	Mínimo
30/40	N.P	M	52,50 – S	N.P	N.P
31/40	6/30	F	50,00 – M	67,50	Satisfactorio
32/40	21/30	F	47,50 – M	50,00	Mínimo
33/40	29/30	M	45,00 – M	35,00	Mínimo
34/40	11/30	M	45,00 – M	62,50	Satisfactorio
35/40	27/30	F	42,50 – M	42,00	Mínimo
36/40	12/30	M	37,50 – M	60,00	Satisfactorio
37/40	N.P	M	37,50 – M	N.P	N.P

38/40	30/30	M	32,50 – M	22,50	Insuficiente
39/40	N.P	F	22,50 – I	N.P	N.P
40/40	28/30	M	10,00 – I	40,00	Mínimo
Promedio Grupal			56,50	56,05	Satisfactorio
Desviación Grupal			14,6	12,05	

Comparación Niveles de desempeño por Género - Grupo Control (9°5)

Género	Niveles de desempeño							
	Avanzado		Satisfactorio		Mínimo		Insuficiente	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Masculino	1 estud		12 estu		3 estud		1 estud	
(17 estudiantes)	4,5%	5,9%	68,3%	70,6%	22,7%	17,6%	4,5%	5,9%
Femenino	1 estud		6 estud		6 estud		0 estud	
(13 estudiantes)	27,8%	7,8%	50%	46,1%	16,7%	46,1%	5,5%	0%

Comparación todas las áreas del Simulacro pruebas saber evaluadas - Grupo Control (9°5)

Áreas de la prueba	Promedio Grupal		Desviación Grupal	
Competencias Ciudadanas	56,50	56,05	14,6	12,05
Competencias Matemáticas	41,75	27,33	9,6	10,9
Competencias Lenguaje	38,09	36,5	11,7	7,8
Competencias Ciencias Naturales	38,38	39,00	10,8	9,3

Los resultados indican que el grupo control mantuvo un registro satisfactorio en el desarrollo de sus competencias ciudadanas con una puntuación promedio de 56.05 solo una décimas por debajo del puntaje de origen. Debido a que este grupo poblacional no recibió instrucción en la variable medida se puede entrever que las habilidades en competencias ciudadanas desarrolladas se mantiene en el tiempo o son generalizables al óptimo desempeño en situaciones que comprometen la acción ciudadana de modo similar.

Así mismo se observa en relación a los desempeños por género que no existe una tendencia específica ya que los varones con menor desempeño en la prueba pre-test, mejoraron sus registros aún sin instrucción específica, mientras las mujeres desmejoraron su desempeño al disminuir los puntajes avanzados e incrementar los mínimos, de modo que, las variables que factiblemente afecten el desarrollo de competencias ciudadanas son diversas y las condiciones socioambientales no previstas por el presente estudio o que no se encuentran directamente relacionadas con la vida escolar son relevantes para la educación ciudadana.

Sobre el desempeño del grupo control en relación a las otras áreas del grupo saber se evidencia que solo en competencias ciudadanas y ciencias naturales se mantuvo el promedio, mientras en matemáticas y lenguajes se redujo el promedio de cumplimiento a los estándares. No obstante los resultados indican gracias a la disminución de la desviación estándar en la mayoría de las evaluaciones que se cuenta con un grupo más homogéneo o más familiarizado con la estructura de la prueba.

Tabla 7

Resultados de la evaluación pos-test del grupo experimental N° 1 (9°6)

Estudiantes sujetos de Investigación	Género (Masculino y Femenino)	Área Competencias Ciudadanas			
		Punt. Total Pretest/Interpretación	Puntuación Total obtenida Posttest	Interpretación Posttest	
1/40	9/32	M	80,00 - A	62,50	Satisfactorio
2/40	1/32	F	75,00 – A	85,00	Avanzado
3/40	18/32	M	75,00 – A	55,00	Satisfactorio
4/40	4/32	M	72,50 – A	70,00	Satisfactorio
5/40	3/32	F	72,50 – A	72,50	Avanzado

6/40	17/32	F	72,50 – A	57,50	Satisfactorio
7/40	7/32	F	67,50 - S	67,50	Satisfactorio
8/40	16/32	F	67,50 – S	60,00	Satisfactorio
9/40	8/32	M	65,00 – S	65,00	Satisfactorio
10/40	2/32	M	65,00 – S	82,50	Avanzado
11/40	11/32	F	65,00 – S	60,00	Satisfactorio
12/40	12/32	M	65,00 - S	60,00	Satisfactorio
13/40	N.P	F	65,00 – S	N.P	N.P
14/40	6/32	F	62,50 – S	67,50	Satisfactorio
15/40	N.P	F	62,50 – S	N.P	N.P
16/40	13/32	F	62,50 - S	60,00	Satisfactorio
17/40	19/32	F	60,00 – S	55,00	Satisfactorio
18/40	N.P	F	60,00 – S	N.P	N.P
19/40	22/32	F	57,50 – S	50,00	Mínimo
20/40	20/32	M	57,50 – S	55,00	Satisfactorio
21/40	32/32	F	57,50 - S	25,00	Insuficiente
22/40	14/32	F	57,50 – S	60,00	Satisfactorio
23/40	21/32	F	57,50 – S	55,00	Satisfactorio
24/40	N.P	M	55,00 – S	N.P	N.P
25/40	29/32	F	55,00 – S	40,00	Mínimo
26/40	N.P	F	55,00 – S	N.P	N.P
27/40	26/32	M	52,50 – S	45,00	Mínimo
28/40	15/32	F	52,50 – S	60,00	Satisfactorio
29/40	31/32	F	50,00 - M	35,00	Mínimo
30/40	10/32	M	47,50- M	62,50	Satisfactorio
31/40	5/32	F	45,00- M	70,00	Satisfactorio
32/40	30/32	F	42,50- M	37,50	Mínimo
33/40	28/32	M	37,50- M	42,50	Mínimo

34/40	N.P	M	35,00 - M	N.P	N.P
35/40	25/32	M	32,50 - M	45,00	Mínimo
36/40	N.P	F	32,50 - M	N.P	N.P
37/40	23/32	F	25,00 - I	50,00	Mínimo
38/40	27/32	M	20,00 - I	45,00	Mínimo
39/40	24/32	M	17,50 - I	47,50	Mínimo
40/40	N.P	F	2,00 - I	N.P	N.P
Promedio Grupal			53,99	56,41	Satisfactorio
Desviación Grupal			17,4	13,02	

Comparación Niveles de desempeño por Género - Grupo Experimental 1 (9°6)

Género	Niveles de desempeño							
	Avanzado		Satisfactorio		Mínimo		Insuficiente	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Masculino	1 estud		7 estud		5 estud		0 estud	
(13 estudiantes)	20%	7,7%	40%	53,8%	26,7%	38,5%	13,3%	0%
Femenino	2 estud		11 estu		5 estud		1 estud	
(19 estudiantes)	12%	10,59%	64%	57,9%	16%	26,3%	8%	5,3%

Comparación todas las áreas del Simulacro pruebas saber evaluadas - Grupo Experimental 1 (9°6)

Áreas de la prueba	Promedio Grupal	Desviación Grupal
Competencias Ciudadanas	53,99	17,4
Competencias Matemáticas	44,93	17,1
Competencias Lenguaje	42,11	15,5
Competencias Ciencias Naturales	41,05	15,5

Sobre los resultados se puede identificar que el Grupo Experimental 1 se mantuvo en el nivel de desempeño satisfactorio al valorar el desarrollo de sus competencias ciudadanas, mejorando en el promedio de calificación total al registrar una

media de 56.41 con 2.42 unidades por encima de su puntaje de origen, hecho que lo ubica como el grupo de investigación con el incremento en los datos cuantitativos más notable. Debido a que este grupo poblacional fue el que estuvo más expuesto a los encuentros donde se conocieron estrategias lúdicas virtuales en educación para la ciudadanía, se puede identificar que la hipótesis de investigación es corroborable y las estrategias lúdicas empleadas para este grupo, es decir, los medios interactivos multimedia sobre tráfico de personas y cómo vencer el miedo a hablar en público fortalecieron el desarrollo de las competencias ciudadanas del grupo experimental 1.

Sobre los desempeños por género se observa que la ponderación en la escala de calificación es más homogénea y que para cada uno de los subgrupos poblacionales se disminuyó el registro de calificaciones avanzadas, factiblemente porque la versión dos de la encuesta estructurada corresponde al nivel de avance ya en consecuencia posee un incremento en la dificultad de las preguntas, sin embargo, el registro de resultado más notorio equivale a la anulación casi total de los resultados con calificación insuficiente, siendo factible interpretar que la formación a través de estrategias lúdicas virtuales desarrollada fortaleció las habilidades básicas de las competencias ciudadanas, sensibilizando a la población que tenía un acercamiento limitado al saber y saber hacer en materia de ciudadanía estipulado por los estándares básicos del MEN.

Sobre el desempeño del Grupo Experimental 1 en relación a las otras áreas de la prueba saber se evidencia que solo en competencias ciudadanas se mantuvo la clasificación satisfactoria, mientras en matemáticas, lenguajes y ciencias naturales se redujo el promedio de cumplimiento a los estándares. No obstante los resultados indican

una la disminución de la desviación estándar en todas las evaluaciones, indicando que el desarrollo en las competencias valoradas es más homogéneo al grupo.

Tabla 8
Resultados de la evaluación pos-test del grupo experimental N° 2 (9°7)

	Estudiantes sujetos de Investigación	Género (Masculino y Femenino)	Área Competencias Ciudadanas		
			Punt. Total Pretest/Interpretación	Puntuación Total obtenida Posttest	Interpretación Posttest
1/40	10/34	M	72,50 – A	62,50	Satisfactorio
2/40	N.P	M	72,50 – A	N.P	N.P
3/40	16/34	M	70,00 – S	57,50	Satisfactorio
4/40	25/34	M	67,50 – S	47,50	Mínimo
5/40	8/34	F	67,50 – S	67,50	Satisfactorio
6/40	9/34	F	67,50 – S	67,50	Satisfactorio
7/40	1/34	F	65,00 – S	75,00	Avanzado
8/40	2/34	M	65,00 – S	72,50	Avanzado
9/40	21/34	M	65,00 – S	52,50	Satisfactorio
10/40	N.P	F	65,00 – S	N.P	N.P
11/40	4/34	M	62,50 – S	70,00	Satisfactorio
12/40	24/34	M	62,50 – S	50,00	Mínimo
13/40	14/34	M	62,50 – S	60,00	Satisfactorio
14/40	19/34	M	62,50 – S	55,00	Satisfactorio
15/40	15/34	M	62,50 – S	60,00	Satisfactorio
16/40	N.P	F	60,00 – S	N.P	N.P
17/40	12/34	F	60,00 – S	62,50	Satisfactorio
18/40	6/34	F	60,00 – S	70,00	Satisfactorio
19/40	32/34	M	57,50 - S	30,00	Mínimo
20/40	34/34	M	57,50 – S	27,50	Insuficiente

21/40	28/34	F	57,50 – S	45,00	Mínimo
22/40	13/34	F	57,50 – S	62,50	Satisfactorio
23/40	N.P	M	55,00 – S	N.P	N.P
24/40	18/34	F	55,00 – S	57,50	Satisfactorio
25/40	7/34	F	52,50 – S	67,50	Satisfactorio
26/40	26/34	M	52,50 – S	47,50	Mínimo
27/40	27/34	M	50,00 – M	45,00	Mínimo
28/40	29/34	F	50,00 – M	40,00	Mínimo
29/40	5/34	M	50,00 – M	70,00	Satisfactorio
30/40	17/34	F	50,00 – M	57,50	Satisfactorio
31/40	22/34	M	47,50 – M	52,50	Satisfactorio
32/40	11/34	M	42,50 – M	62,50	Satisfactorio
33/40	33/34	M	42,50 – M	30,00	Mínimo
34/40	N.P	F	42,50 – M	N.P	N.P
35/40	20/34	F	37,50 - M	55,00	Satisfactorio
36/40	N.P	M	37,50 – M	N.P	N.P
37/40	30/34	F	30,00 – M	35,00	Mínimo
38/40	23/34	F	30,00 – M	52,50	Satisfactorio
39/40	3/34	M	27,50 – I	72,50	Avanzado
40/40	31/34	F	25,00 - I	35,00	Mínimo
Promedio Grupal			54,44	55,15	Satisfactorio
Desviación Grupal			12,6	13,10	

Comparación Niveles de desempeño por Género - Grupo Experimental 2 (9^o7)

Género	Niveles de desempeño							
	Avanzado		Satisfactorio		Mínimo		Insuficiente	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Masculino	2 estud		10 estu		6 estud		1 estud	
(19 estudiantes)	9,1%	10,5%	59,1%	52,6%	27,3%	31,6%	4,5%	5,3%

Femenino	1 estud	10 estu	4 estud	0 estud				
(15 estudiantes)	0%	6,7%	61,1%	66,7%	33,3%	26,6%	5,6%	0%
Comparación todas las áreas del Simulacro pruebas saber evaluadas - Grupo Experimental 2 (9°7)								
Áreas de la prueba		Promedio Grupal			Desviación Grupal			
Competencias Ciudadanas		54,44	55,15	12,6	13,10			
Competencias Matemáticas		40,00	27,21	13,1	9,17			
Competencias Lenguaje		39,27	35,29	12,2	8,57			
Competencias Ciencias Naturales		42,00	35,73	15,2	9,40			

Los resultados del Grupo Experimental 2 indican que sus estudiantes se mantienen en el nivel de desempeño satisfactorio en competencias ciudadanas, mejorando en el promedio de calificación total al registrar una media de 55.15 puntos con siete décimas por encima de su puntaje de origen hecho que comprueba la hipótesis de investigación. Se puede entender que la estrategia lúdica virtual empleada para formar a este grupo poblacional permite un leve incremento en las habilidades para el ejercicio de la ciudadanía, así mismo se había identificado en las observaciones cualitativas que los sujetos de investigación disminuyeron notoriamente la motivación por el uso de simulador de rol durante el desarrollo de la situación semiexperimental.

Otro hecho que factiblemente haya influido en la incidencia de la variable simulador para la solución de conflictos en el aula sobre el desarrollo de competencias ciudadanas en menor medida que la influencia registrada para el grupo experimental 1 es el hecho de descentrar a los estudiantes de su rol para ubicarlos como docentes de preescolar, así mismo, se identifica que otra diferencia entre los MDI que incrementaron más las habilidades en competencias ciudadanas frente el recurso del simulador es que las primeras desarrollaban componentes conceptuales además de exponer al estudiante a

la toma de la decisión, mientras, en el simulador se esperaba que los usuarios se enfrentaran al recurso con un acervo de competencias ya desarrolladas, de modo que el aprendizaje se generaba por las experiencias virtuales de desempeñar el rol y la toma de decisiones, pero no se hacía exposición de conceptualizaciones específicas.

Sobre los desempeños por género se observa que la ponderación en la escala de calificación se invirtió del predominio masculino al femenino, debido a que las mujeres mejoraron su desempeño en casi todos los niveles eliminando las calificaciones insuficientes, y los varones a pesar de incrementar sus calificaciones en desempeño avanzado, desmejoraron en los promedios de cumplimiento de los otros niveles de la escala, de modo que al igual que en los otros grupos de investigación se evidencia la inexistencia de tendencias de cumplimiento y rendimiento por género, de modo que, los actores expuestos a procesos de formación en educación para la ciudadanía son susceptibles de mejorar el desarrollo de sus competencias sin distinción o prevalencia de género.

Acerca el desempeño del Grupo Experimental 2 en relación a las otras áreas de la prueba saber se evidencia como sucedió con el otro grupo experimental y el grupo control, que los saberes en competencias ciudadanas tienden a prevalecer y mejorar, mientras los saberes en matemáticas, lenguajes y ciencias naturales redujeron en el promedio de cumplimiento a los estándares. Más aún, este grupo de investigación fue el único que no redujo el indicador de dispersión, sino que aumento su desviación estándar, hecho que puede mostrar que el recurso de simulador de rol, por su característica de alta

interactividad y libertad de elección de las opciones, depende más que lo MDI de la motivación con la que el participante haga uso del recurso.

4.4. Comparación entre grupos de investigación

En esta sección se compararán los datos de los promedios grupales de los tres grupos de investigación, grupo control, grupo experimental 1 y 2, para correlacionar el progreso de cada uno de los grupos poblacionales a la luz de la inexistencia o presencia de estrategia lúdica virtual desarrollada en dos situaciones, la primera es una comparación del progreso en el desarrollo de las competencias ciudadanas de los tres grupos como se expone en las tablas 9,10 y 11 y la figura 2; y la segunda es la comparación de sus resultados en las áreas del simulacro de prueba Saber aplicado como se indica en las figuras 2,3 y 5. Para cada una de las correlaciones los resultados totales grupal continúan interpretándose según los siguientes intervalos de valor:

Nivel desarrollo de la competencia	
Avanzado	Más de 70 puntos
Satisfactorio	51 a 70 puntos
Mínimo	30 a 50 puntos
Insuficiente	Menos de 30 puntos

4.4.1. Progreso en el desarrollo de competencias ciudadanas.

Tabla 9

Comparación de Resultados Grupales Pre-test por niveles de desempeño (9°5,9°6,9°7)

Grupos Investigación	Niveles de desempeño – Evaluación pre-test			
	Avanzado	Satisfactorio	Mínimo	Insuficiente

Gr. Control (40 estudiantes)	6	15%	24	60%	8	20%	2	5%
Gr. Experimental 1 (40 estudiantes)	6	15%	22	55%	8	20%	4	10%
Gr. Experimental 2 (40 estudiantes)	2	5%	24	60%	12	30%	2	5%

En materia de competencias ciudadanas la anterior tabla muestra que el nivel de desempeño en competencias ciudadanas en la primera medición era muy similar para los tres grupos de investigación donde el 65% o más de los estudiantes se ubicaron en los intervalos satisfactorio y avanzado, cumpliendo con los criterios de calidad educativa establecidos por el MEN, registrando distribuciones paralelas en los niveles satisfactorio e insuficiente, mientras los niveles avanzado y mínimo marcan la diferencia y ubican al grupo experimental 2 con el menor desempeño y al grupo control con el mejor registro de los tres.

Tabla 10

Comparación de Resultados Grupales Pos-test por niveles de desempeño (9°5,9°6,9°7)

Grupos Investigación	Niveles de desempeño – Evaluación pos-test							
	Avanzado		Satisfactorio		Mínimo		Insuficiente	
Gr. Control (30 estudiantes)	2	6,7%	18	60%	9	30%	1	3,3%
Gr. Experimental 1 (32 estudiantes)	3	9,4%	18	56,2%	10	31,3%	1	3,1%
Gr. Experimental 2 (34 estudiantes)	3	8,8%	20	58,8%	10	29,4%	1	3%

La comparación pro niveles de desempeño en la medición pos-test de los tres grupos muestra que aunque se mantuvo el mayor porcentaje de los estudiantes en los niveles superiores, el intervalo avanzado disminuyó tanto para el grupo control como los experimentales, sin embargo se evidencia que los encuentros semiexperimentales sí influyeron en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas y que la acción del uso de estrategias lúdicas virtuales fue más útil para disminuir los indicadores de desempeño insuficiente con tránsito hacia los niveles mínimos, de modo que, se puede creer que el uso de los recursos virtuales en los procesos de educación para la ciudadanía más que desarrollar competencia excepcionales, sirven para la sensibilización del público sujeto ante las premisas de derechos humanos, valoración de las diferencias, principios de participación ciudadana y resolución pacífica de conflictos que ubica a los estudiantes en el mínimo del desarrollo de la variable estudiada, como punto de partida para la adquisición de nuevos aprendizajes en el área.

Tabla 11
Comparación grupal de los promedios totales en las mediciones pre-test y pos-test

Grupo de investigación	Promedio de calificaciones grupales		Interpretaciones del resultado grupal		Desviaciones Estándar.	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Grupo 1: Control	56,50	56,05	Satisfactorio	Satisfactorio	14,6	12,05
Grupo 2: Experimental 1 –Uso material interactivo multimedia	53,99	56,41	Satisfactorio	Satisfactorio	17,4	13,02
Grupo 3: Control Experimental 2 –Uso Simulador	54,44	55,15	Satisfactorio	Satisfactorio	12,6	13,10

Finalmente en la Tabla 11 así como en la Figura 2 se observa la comparación del progreso de los tres grupos de investigación, indicando que el incremento en la media solo se dio en los grupos experimentales y que a pesar que la diferencia entre puntuaciones es solo decimal o de pequeñas unidades, la estrategia lúdica virtual que más favoreció el desarrollo de las competencias ciudadanas fue el material interactivo multimedia, por encima del simulador de rol, factiblemente porque con el primer recurso se desarrollaron más sesiones semiexperimentales, se enfrentó al estudiante a situaciones de interacción social cercanas a sus vivencias y siempre se les solicitó analizar desde un rol ajustado a su edad y compromisos reales, mientras para el uso del segundo rol se descentró a los sujetos de investigación del rol de estudiante al de docente, no obstante en evidente que el uso de las riquezas de la lúdica y la virtualidad incrementaron los niveles de atención y motivación hacia el aprendizaje y que los procesos de interactividad y elección de juicios, ubican en la escena de formación las competencias integradoras que como culmen de las competencias ciudadanas ubican a sujeto en contexto del desarrollo moral.

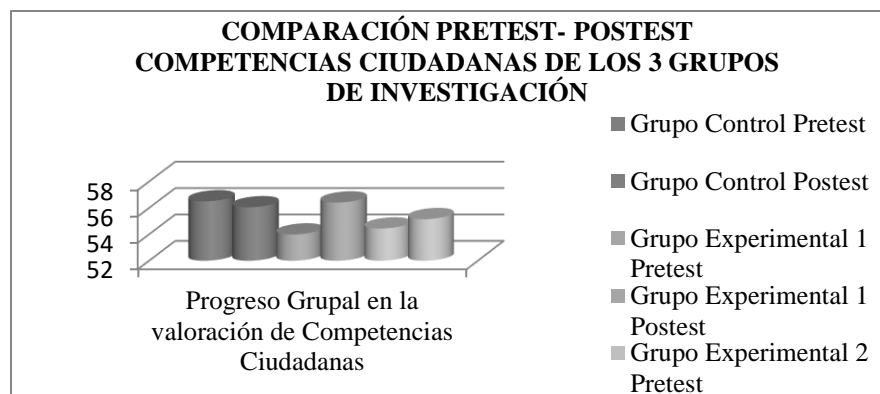


Figura 2. Comparación de las mediciones pre-test y pos-test en el desarrollo de las competencias ciudadanas

4.4.2. Correlación del progreso en competencias ciudadanas con las otras áreas de la prueba saber. En la Figura 3 se observa que el Grupo Control que no fue participe de ningún proceso de formación entre las mediciones desmejoró su desempeño para las cuatro áreas de las pruebas saber, en virtud a que el simulacro fue diseñado en un nivel inicial para la prueba pre-test y un nivel de avance para la prueba pos-test. No obstante de todas las áreas los conocimientos y habilidades adquiridos en competencias ciudadanas son los que muestran más consistencia o perdurabilidad en el tiempo, ya que la disminución en el promedio del desempeño fue mínima comparada con el rendimiento grupal en matemáticas y lenguaje.

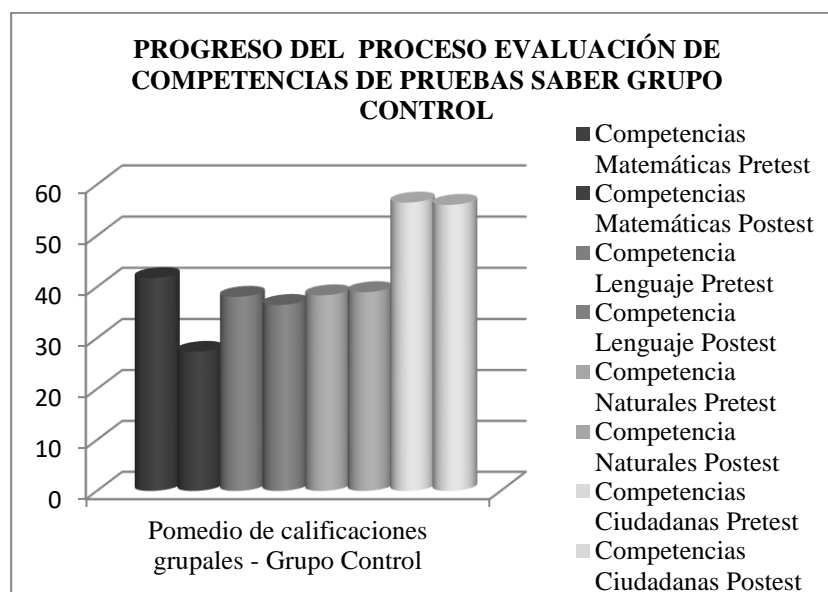


Figura 3. Comparación del progreso Grupo Control por áreas de la prueba saber en las mediciones pre-test y pos-test

Por otra parte en la Figura 4 se observa que para el grupo experimental 1 la única área que mostró un incremento en el promedio del puntaje grupal fue competencias ciudadanas, con lo que se estima que la hipótesis planteada en el

estudio se corrobora mostrando que la estrategia lúdica virtual MDI fue más significativa para el incremento de las competencias en ciudadanía que la estrategia simulador de rol empleada con el otro grupo experimental. Así mismo se evidencia que la disminución del desempeño en las áreas matemáticas, lenguaje y naturales fue similar a la registrada para el grupo control, ya que sobre estas competencias no se recibió formación focalizada entre las mediciones pre-test y pos-test, únicamente los estudiantes continuaron con el desarrollo habitual de los aprendizajes previstos por currículo.

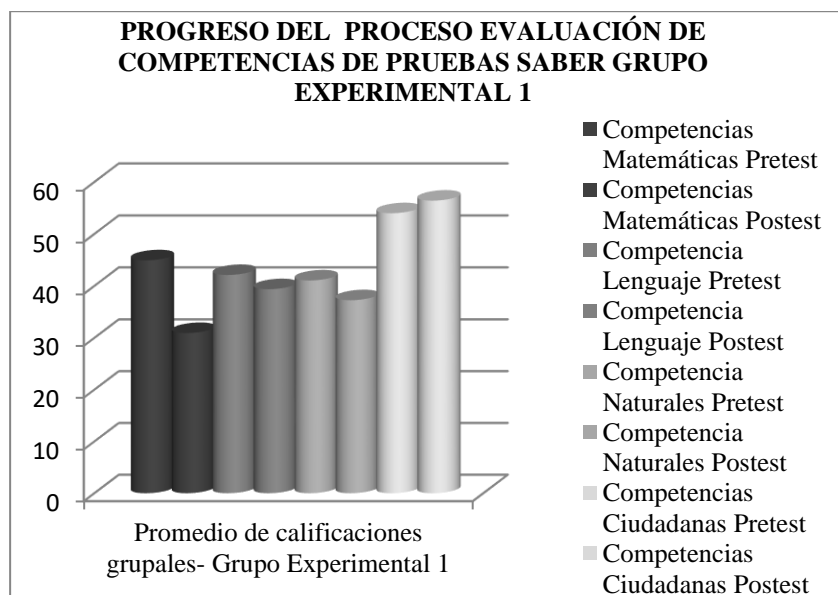


Figura 4. Comparación del progreso Grupo Experimental 1 por áreas de la prueba saber en las mediciones pre-test y pos-test

En cuanto a la figura 5 se observa que el grupo experimental 2 mostró una leve mejoría en el área de competencias ciudadanas, mientras en matemáticas, lenguaje y ciencias naturales sus puntajes decrecieron. Para cada uno de los tres

grupos de investigación el desempeño en relación a los estándares básicos de competencias donde se describe lo que un joven de básica secundaria debe saber y saber hacer que peor desempeño tuvo fue matemáticas, identificándose similitudes en los niveles mínimos alcanzados por un gran número de estudiantes, según lo cual se describe no dieron respuesta a la preguntas de mínima dificultad (ICFES, 2013).

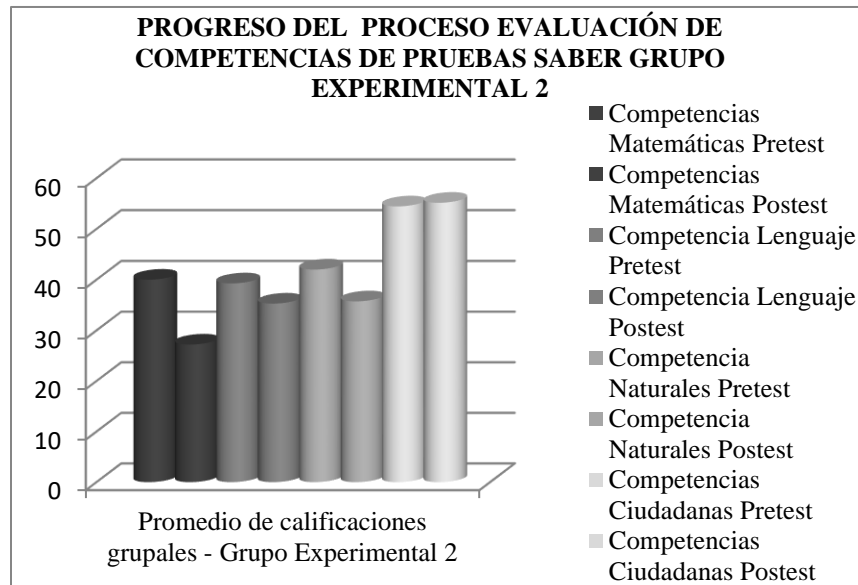


Figura 5. Comparación del progreso Grupo Experimental 2 por áreas de la prueba saber en las mediciones pre-test y pos-test

Capítulo 5: Conclusiones

El presente capítulo constituye el último apartado del documento de tesis que tiene como fundamento la presentación de los hallazgos, reflexiones, limitaciones y sugerencias surgidas a través del proceso desarrollado, a fin de realizar un cierre de la acción investigativa, para ello las conclusiones elaboradas se presentarán en las secciones: Principales hallazgos, alcances y limitaciones del estudio y recomendaciones generales.

Al indagar ¿Qué influencia ejerce sobre el desarrollo de las competencias ciudadanas de jóvenes de 9° grado la participación en estrategias lúdicas virtuales diseñadas para la formación ciudadana? se pretendía identificar la incidencia de dos materiales interactivos multimedia y un simulador de rol disponibles en la web, de uso libre y publicados por los Ministerios de Educación colombiano y español, sobre el fortalecimiento de los indicadores de cumplimiento a los estándares de competencias ciudadanas para estudiantes de básica secundaria, que según la muestra fueron clasificados como grupo control y grupo experimental 1 y 2.

Explorar la influencia entre dichas variables implicó realizar tres momentos de acercamiento a la población sujeto de investigación: (i) Primero una medición pre-test a través de la cual se identificó que todos los grupos mostraban un desempeño satisfactorio a los indicadores de calidad previstos por la escala de desempeño de las pruebas saber 9°, de modo que la mayoría de los jóvenes evaluados son competentes en materia de ciudadanía, registrándose el mejor desempeño para el grupo control, seguido del grupo experimental 1 y finalmente el grupo experimental 2;

(ii) una fase de formación en criterios de educación para la ciudadanía mediante el uso de recursos virtuales, observándose en los registros cualitativos que tanto los materiales interactivos multimedia “Cómo vencer el miedo a hablar en público y esto no es cuento, es trata de personas” y el simulador de rol “resolución de conflictos en el aula” son recursos que por su alta interactividad motivan la acción educativa. No obstante los MDI resultaron más acertados a las características psicoevolutivas de los evaluados, en razón a que integraban la presentación de un concepto con la puesta en escena de una toma de decisión y su uso representó mínima complejidad para los usuarios, mientras el recurso del simulador de rol también ubicaba al sujeto ante la resolución de un dilema pero requería la apropiación previa de aprendizajes para la resolución de conflictos en el aula, ubicándolos para este caso en el rol de docentes;

(iii) finalmente el tercer momento correspondió a la medición pos-test con la que se correlacionaron resultados y se identificó que el grupo control no expuesto a la variable estrategia lúdica virtual mantuvo el registro satisfactorio pero el promedio de su calificación disminuyó, mientras los grupos experimentales que registraron inicialmente un promedio numérico de desempeño menor, también se mantuvieron en nivel satisfactorio pero mejoraron su puntuación total, siendo el grupo experimental 1 que participó del uso de MDI quien registró mayor progreso en el desarrollo de las competencias ciudadanas, así mismo, se observó que la variable incide positivamente en el desarrollo de la competencia al nivel de los desempeño más bajos, es decir, más que cualificar los desempeño altos actuó eliminando los desempeños insuficientes.

5.1. Principales Hallazgos

Con el ejercicio investigativo desarrollado se establece como principal lección aprendida la comprobación de la hipótesis: Las estrategias lúdicas virtuales son recursos apropiados para el desarrollo de diversas competencias entre esas también las ciudadanas, ya que los resultados del estudio evidencian que los jóvenes de la muestra participes de jornadas de aprendizaje en las que se emplearon los MDI y el simulador de rol, mejoraron su registro de cumplimiento a los estándares de competencias ciudadanas; siendo relevante resaltar que dichos recursos compartían similitudes en sus objetivos de diseño, al contemplar la puesta en escena de situaciones virtuales ante las cuales los educandos debían poner a prueba su saber y saber hacer en materia de ciudadanía.

Dichas estrategias de diseño que suscitan la reflexión en el discente, pueden incluir la formación ciudadana de manera explícita como lo desarrollan el MDI para prevenir la trata de personas y el simulador de rol para la resolución de conflictos en el aula, es decir desde los recursos se abordan temáticas de derecho directamente relacionadas con la educación ciudadana; o las estrategias lúdicas virtuales pueden optar por estrategias de diseño que favorecen la reflexión pero estructuradas para la formación en otras áreas, actuando sobre el desarrollo de las competencias ciudadanas de manera indirecta como el MDI para perder el miedo a hablar en público, que encuentra relación directa con una competencia científica del área de lenguaje pero que tras la puesta en escena pone énfasis en la competencia comunicativa requerida para un adecuado desarrollo de la ciudadanía.

Otras de las lecciones aprendidas en relación al uso de estas estrategias lúdicas virtuales es la identificación de los siguientes aciertos: (i) los recursos son más interesantes para la población sujeto si recreen situaciones afines a sus características de desarrollo real en edad, ocupación y situaciones problemáticas habituales, en ese sentido, es importante medir a futuro el impacto de otras estrategias lúdicas virtuales que desde su concepción y diseño, sean creadas para adolescentes de básica secundaria, ya que los empleados en la investigación tenían como público destino niños menores para los MDI y jóvenes en formación universitaria para el simulador de rol.

(ii) Actualmente existe una amplia variedad de recursos disponibles en el portal del MEN Colombia aprende para la formación en competencias ciudadanas, no obstante de los 82 disponibles solo 4 corresponden a estrategias lúdicas, pues la gran mayoría corresponde a material de consulta y formulación conceptual, así como una amplia gama de recursos en formato mp4 de la estrategia televisión educativa, seguida de un amplio número de archivos mp3 con audios pertenecientes a proyectos de intervención. En este sentido es recomendable explorar la utilidad metodológica de los recursos ya creados para integrarlos a un programa de intervención holístico en el que se integren con fines específicos cada una de las herramientas.

(iii) El estudio permitió explorar que las temáticas de derecho relacionadas con la educación para la ciudadanía son muy amplias y se pueden ajustar según las intenciones pedagógicas del educador, ya que en las prácticas semiexperimentales se identificó que aquellas situaciones propias de la vida escolar como las destrezas para exponer, que se relacionan directamente con otra área del saber como lenguaje permiten poner en

práctica de manera indirecta las habilidades de las competencias ciudadanas, de modo que, se comprueba que con las practicas pedagógicas transversalizadas que es la propuesta principal del MEN (2006) si es posible educar para la ciudadanía. No obstante, dichas acciones deben partir de una visión estructurada y sistémica en la que la integración de las competencias ciudadanas al currículo educativo no sucumba ante la voluntad y elección particular del maestro, frente a este hecho se identifica la necesidad de articular esfuerzos institucionales, locales y nacionales de un modo similar al vivenciado con el Proyecto educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía (PESCC) para que la necesidad de ser un docente activo en el desarrollo del proyecto Eduderechos se visibilice. Así mismo se considera relevante la sincronización de propuestas metodológicas, que en materia de estrategias, experiencias significativas y recursos de uso libre puedan llegar a ser articulados como lo sucedido con la reciente maleta pedagógica del PESCC.

Abordando otras conclusiones centradas en los nuevos conocimientos aportados por el estudio y sus implicaciones para la práctica educativa, se establece que la formación en competencias ciudadanas mediada o no por estrategias lúdicas virtuales, muestra a las competencias alcanzadas en materia de ciudadanía como saberes que tienden a mantenerse y su desempeño no desmejora, ya que ante el incremento en la dificultad de las preguntas el grupo control solo mantuvo su desempeño en el área estudiada, mientras en las otras áreas de la prueba saber matemáticas, lenguaje y ciencias naturales desmejoraron notablemente su rendimiento. Esa relación de rendimiento insuficiente para las otras áreas de corte científico se manifestó de la misma manera en

todos los grupos de investigación; resultados que no tienen suficiente fundamento empírico para la generalización de correlaciones entre las áreas de las pruebas saber, pero que si abre la puerta a nuevos interrogantes investigativos centrados en la transformación de los saberes de las ciencias frente a los saberes de la educación para la ciudadanía.

Así mismo los resultados por género y por desempeño de grupo mostraron en general que ante el incremento en el nivel de dificultad de la prueba de competencias ciudadanas, se disminuyen los desempeños de nivel avanzado pero se mantienen los de nivel satisfactorio y lo más relevante aún es que el incremento en los desempeños tras el uso de estrategias lúdicas virtuales no obedece a la potenciación de los desempeños superiores sino a la anulación de los niveles insuficientes.

5.2. Alcances y limitaciones del estudio

El trabajo de investigación a modo de autoevaluación cumplió con todas las fases previstas y se exploró con certeza la influencia de la variable estrategia lúdica virtual en el desarrollo de la variable competencias ciudadanas, sin embargo los elementos teóricamente constitutivos del concepto como conocimientos, habilidades cognitivas, comunicativas, emocionales e integradoras no lograron medirse directamente, principalmente porque el instrumento de medición pre-test y pos-test es un símil de las pruebas Saber 9° en la que se obtiene una puntuación total que se interpreta según una escala de desempeño, de modo que, para identificar la relación directa entre el uso de

estrategias virtuales y el desarrollo de cada una de las competencias se sugiere optar por otro método de correlación.

En ese sentido se reconoce que no se cumple a plenitud con una de los objetivos específicos de identificar cuál o cuáles de las habilidades que integran las competencias ciudadanas se fortalece con el uso de estrategias lúdicas virtuales, ya que el alcance del estudio permitió identificar un incremento en el desarrollo general de la variable evaluada y aunque en algunas preguntas de los simulacros de las pruebas saber se puede identificar a que habilidad corresponde, los resultados indican solo un desempeño total. Así mismo, todos los recursos virtuales empleados privilegiaron la habilidad integradora para la toma de decisiones, entendiendo que la resolución de dilemas en contexto a través de la virtualidad pone en juego la integración de todas las habilidades ciudadanas, por ese hecho el MEN (2011) ha considerado que los procesos de educación para la ciudadanía deben gestionan en espacios interdisciplinarios, interculturales, pues focalizarlos a una sola asignatura curricular limitaría la filosofía de los estándares de competencias.

No obstante, la principal limitación identificada en el presente estudio se presentó durante las fases de investigación inicial para la elección de los recursos de intervención en las sesiones semiexperimentales a causa de la escasa oferta de estrategias lúdicas de índole virtual para educar en competencias ciudadanas, ya que los portales de recursos de los ministerios de educación estudiados cuentan con una gama de productos educativos principalmente teóricos y evidencias de experiencias significativas centradas en otras estrategias de intervención como talleres reflexivos grupales e

individuales. Razón por la cual al hacer uso de la oferta disponible, se emplearon materiales interactivos multimedia que habían sido diseñados para niños y de un simulador de rol diseñado para jóvenes universitarios, ajustándolos por necesidad a las características psicoevolutivas de adolescentes.

Sin embargo, se considera que el estudio cumple con validez interna y los procesos de intervención cumplen con todos los criterios de calidad educativa, así mismo se estima que al ser una de las primeras exploraciones de la influencia de las estrategias lúdicas virtuales en el desarrollo de las competencias para la ciudadanía se hace necesario continuar con otros estudios que permitan establecer la validez externa de los resultados y lograr apreciaciones generalizables a otras situaciones o poblaciones.

5.3. Recomendaciones

Con el presente estudio se exploró la relación entre el uso de tres estrategias lúdicas virtuales de uso libre dispuestas por los ministerios de educación colombiano y español para la formación en competencias ciudadanas, dentro del marco de los simulacros para la presentación de la prueba saber en jóvenes de 9° grado de una institución educativa pública, encontrando que en materia de competencias ciudadanas, los estándares son referentes para evaluar los niveles de desarrollo de las competencias que van alcanzando los y las estudiantes en el transcurrir de su vida escolar (MEN, 2006), hecho por el cual la prueba saber indica un nivel de desarrollo a la luz de los indicadores de desempeño de los estándares básicos.

No obstante analizar la relación entre la virtualidad y la lúdica como recursos metodológicos que optimicen un saber implica una variedad de acciones además del análisis cuantitativo de los resultados en una prueba de Estado, ya que, la esencia misma del proyecto orienta a los actores de las instituciones educativas a institucionalizar los procesos de educación para la ciudadanía en todos los ámbitos escolares: de gestión institucional, instancias de participación, aulas de clase, proyectos pedagógicos y espacios de tiempo libre (MEN,2011).

De modo que, este estudio exploró una estrategia que en la práctica pedagógica aún esfuerzos al cumplimiento de los alcances del Proyecto Eduderechos y los fines esenciales de la educación, sin embargo los medios empleados por los docentes para potenciar su desarrollo no se encuentran regulados y es allí donde surge la posibilidad de explorar múltiples metodologías, resultando relevantes las estrategias lúdicas virtuales como un compendio de herramientas favorecedoras de los currículos por competencias. Para Contreras, D & Gros, B (2006) aún son escasos los avances sobre la investigación acerca de las TIC como elemento central en la educación para la ciudadanía ya que, en muchas ocasiones, el propio discurso pedagógico ha concebido la educación ciudadana como algo alejado del desarrollo de las TIC y en consecuencia, no ha dado respuesta a las diversas formas de comunicación y participación social que los jóvenes ejercen, tanto con tecnología en términos informales como fuera de la escuela.

En consecuencia el componente lúdico virtual se perfila como una alternativa pedagógica de gran validez en los procesos de enseñanza-aprendizaje que contemplan las dimensiones de la formación ciudadana, aunado a la dificultad para encontrar

recursos disponibles que ya estuvieran diseñados para los fines que competen al estudio, se entrevé que el camino de exploración de las estrategias lúdicas virtuales como medios educativos para el ejercicio de la ciudadanía continúa siendo poco explorado.

Así mismo la creciente incursión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo ponen de manifiesto según Contreras & Gros (2006) que “La formación de las nuevas generaciones no puede quedar al margen de la sociedad digital y, como ya comentamos, no se trata sólo de proporcionar acceso a las TIC sino de formar para una utilización adecuada. La sociedad digital ha creado nuevas formas de alfabetización que no podemos de dejar de lado si pensamos que la formación ciudadana también implica ser competente en el mundo digital”, constituyéndose el campo de investigación de las estrategias lúdicas virtuales en una perspectiva metodológica que amerita continuar siendo indagada, en busca de premisas que fortalezcan y profundicen los hallazgos aquí revelados, ya sea para otros grupos poblacionales o para explorar una relación más detalladas de cada una de las habilidades de las competencias ciudadanas con los diseños de otras estrategias lúdicas virtuales.

Referencias

Asamblea Nacional Constituyente. (1991) *Constitución política de Colombia*, Bogotá: Colombia.

Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento. (2013). *PEI*. Girón: Colombia.

Contreras, D. & Gros, B. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. [Versión electrónica]. *Revista iberoamericana de educación*, (42).

Congreso Colombiano. (1994) *Ley 115 de 1994: Ley general de educación*. Bogotá: Colombia.

Contreras, D. & Gros, B. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. [Versión electrónica]. *Revista iberoamericana de educación*, (42).

Chaux, E., Lleras, J., Velásquez, A.M. (autores compiladores) (2004) *Competencias ciudadanas de los estándares al aula: Una propuesta de integración de áreas académicas*. Ministerio de educación, Universidad de los Andes, Bogotá: Colombia.

Chaux, E. y Ruiz, A. (2005) *La Formación de Competencias Ciudadanas*. Ascofade, Bogotá: Colombia.

Chaux, E. (2007). *Informe Colombia*. Sistema regional de evaluación y desarrollo de competencias ciudadanas SREDECC. Bogotá: Colombia.

Delgado, M. (2013a). *Aprender para Saber simulacro 9° Nivel Inicial : Competencias ciudadanas*. Grupo Educativo Helmer Pardo. Bucaramanga: Colombia.

Delgado, M. (2013b). *Aprender para Saber simulacro 9° Nivel de avance: Competencias ciudadanas*. Grupo Educativo Helmer Pardo. Bucaramanga: Colombia.

- Echeverri, J. y Gómez, J. (2009) *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Bogotá: Colombia.
- Gobernación de Santander. (2012). *Plan de desarrollo departamental: Santander en serio 2012-2015*. Bucaramanga: Colombia.
- Gros, B. (2003) La construcción del conocimiento a través de los juegos de simulación: una experiencia con Los Sims. *Comunicación y Pedagogía*, n.º 191, pp. 23-29.
- Habermas, J.(2001) *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*. Cátedra. Madrid: España.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista, L. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Icfes. (2013). *Pruebas Saber 3º, 5º y 9º. Guía para la lectura e interpretación de los reportes de resultados institucionales*. Colombia: Icfes.
- Kohlberg, L.(1992) *Psicología del desarrollo moral*. Bilbao: España.
- Ministerio de Educación Nacional - MEN. (1998) *Lineamientos Curriculares en Educación ética y valores humanos*, Bogotá: Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional- MEN. (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas: Formar para la Ciudadanía ¡Sí es posible!*. Bogotá: Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional- MEN. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadana: Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden* . Bogotá: Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional- MEN. (2011). *Cartilla Brújula 1: Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas*. Bogotá: Colombia.

Montoya, J. (2010). Guía metodológica para el fomento de las competencias ciudadanas en básica secundaria a partir del pensamiento crítico. [versión electrónica]. *Revista virtual de la Universidad Católica del Norte*, (29), 8-32.

Valenzuela, Jaime. y Flórez, M. (2012) *Fundamentos de investigación educativa*. Volumen 1y 2. México: Editorial digital del Tecnológico de Monterrey.

Vargas, A. (2006). Discurso y democracia en el programa de competencias ciudadanas del MEN. [versión electrónica]. *Revista Lenguaje de la Universidad del Valle*, (34), 341-365.

Vera, A. (2013) Proyecto de investigación Estrategias lúdicas virtuales en la adquisición y desarrollo de competencias. UNAB. Bucaramanga: Colombia.

Apéndice A

Cuestionario Estructurado para medición Pre-test

Simulacro Pruebas Saber: Área competencias ciudadanas - Cuadernillo Nivel Inicial (Delgado, 2013)

Instrucciones

1. Marca u nombre y apellido en el espacio correspondiente en tu hoja de respuestas.
2. Marca el nombre de tu colegio en el espacio correspondiente en tu hoja de respuestas.
3. En este cuadernillo encontrarás 20 preguntas de matemáticas, 20 preguntas de lenguaje, 20 de ciencias naturales, 40 de competencias ciudadanas. Debes contestarlas en la hoja de respuestas.
4. Para contestar, hazlo de la siguiente manera: Por ejemplo, si la respuesta a la pregunta 1 es B,

MARCA ASÍ



5. No escribas, taches o dibujes en este cuadernillo.
6. Lee muy atentamente antes de marcar cada pregunta.

7. Marca sólo 1 opción para cada pregunta.
8. Empieza cuando te lo permita el examinador.

Cuestionario

1. Diana, Carolina y Laura han sido buenas amigas desde la primaria. Este año, ingresó Claudia, viene de Manizales y se integró al grupo, pero ha generado división entre amigas, tanto que, Carolina se siente discriminada aislada a pesar de todos los intentos que ha hecho por conservar a su lado a Diana y a Laura. ¿Si pudieras aconsejar a Carolina le dirías qué?
 - A. No desfallezca en su intento de conservar a sus amigas, no importa lo que tenga que hacer.
 - B. Le exija Claudia que se retire del grupo ya que ella fue quien propició la división.
 - C. Genere un dialogo con sus amigas, pero si no funciona, que busque acercarse a otras personas.
 - D. Acuda al director de grupo, ya que el presionará a sus amigas para que todo vuelva a ser como antes.
2. Una pareja de esposos tiene un conflicto a raíz de la diferencia de opiniones. Algunas veces cuando salen al centro comercial discuten porque los dos quieren cosas diferentes y el dinero no alcanza para comprar al tiempo los que los dos desean. La mejor salida a este tipo de soluciones es:
 - A. Decidir mediante consenso las compras según la prioridad.
 - B. Que la mujer no compre lo que desea.

- C. Romper la relación, ya que no hay tolerancia.
 - D. No comprar nada.
3. En el grado noveno, un grupo de estudiantes ofende frecuentemente a Paola porque ella siempre entrega las tareas a tiempo y se destaca por estar atenta en las clases. ¿Cuál debería ser la actitud de Paola frente al acoso de sus compañeros?
- A. No decirles nada, pero al final del periodo devolverles los insultos ya que generalmente ocupa los primeros puestos.
 - B. Aliarse con otros compañeros para estar en igualdad de condiciones.
 - C. No ceder a la presión, no desmejorar su desempeño académico.
 - D. Acusarlos con el docente para que les hagan anotación en el observador.
4. En una oficina un jefe malhumorado constantemente grita a su empleado y le dice “ineficiente”. Ante el maltrato verbal, el empleado debe:
- A. Demandar a su jefe por acoso sexual.
 - B. Golpear a su jefe para que lo respete.
 - C. Tolerar el maltrato para no perder el empleo.
 - D. Mantener la calma y hablar con el jefe sobre el problema.
5. Un grupo de amigos salen en el automóvil de Ricardo para celebrar el cumpleaños de Juan Carlos. Es medio de la reunión, comienzan a tomar vino, pero Ricardo dice que se abstiene porque él es el conductor. Ricardo:
- A. Es un aburrido ya que no se integró en la celebración.
 - B. Hizo lo correcto ya que prevé las consecuencias de conducir habiendo ingerido licor.

- C. Pudo tomar uno o dos copas de vino, con esa cantidad no se emborracha.
 - D. Hizo lo incorrecto porque uno debe rechazar un trago.
6. El profesor deja un trabajo de consulta a sus estudiantes. Un grupo no encontró información en internet; entonces no hizo la tarea. Según lo anterior, los estudiantes actuaron:
- A. Correctamente, ya que las tareas difíciles no se hacen.
 - B. Incorrectamente, ya que les faltó buscar soluciones prácticas como por ejemplo, consultar en los libros de la biblioteca.
 - C. De manera correcta porque si no está en internet es que el profesor está equivocado.
 - D. Correctamente, porque los docentes no deben dejar tareas complicadas.
7. En el Barrio Vila Mercedes, hay un problema grave; los índices de delincuencia subieron en el último trimestre del año. La junta de acción comunal convoca a los vecinos a una reunión para debatir el problema. Usted como vecino:
- A. No va a la reunión porque es una persona ocupada.
 - B. Es indiferente ya que usted no ha sido víctima de la delincuencia.
 - C. Atiende el llamado de la junta de acción comunal y propone alternativas de solución.
 - D. Asiste para que la junta haga lo que usted desea.
8. Un grupo de chicos acabada de golpear a Carlos. Los jóvenes argumentan que la póliza fue porque Carlos jugó con el balón de ellos. Los jóvenes:
- A. Actuaron de manera correcta, ya que nadie tiene derecho a tocar las cosas ajenas.

- B. Actuaron bien porque ellos deben hacer respetar sus cosas.
 - C. Actuaron incorrectamente y a que ninguna situación justifica la violencia.
 - D. Actuaron incorrectamente porque Carlos sólo deseaba jugar.
9. En un taxi un pasajero deja una maleta. El taxista la encuentra y al revisarla, encuentra dinero documentos y otras pertenencias. El taxista analiza dos posibilidades: entregarla o quedarse con ella. Usted piensa que lo correcto es:
- A. Tomar la maleta y gastar el dinero, ya que el dueño la dejó por olvidadiza.
 - B. No entregar la maleta ya que lo importante es el dinero.
 - C. Entregar la maleta exigiendo a su dueño que lo remunere.
 - D. Buscar al dueño de la maleta y devolverla ya que su dinero no le pertenece.
10. En el colegio dos grupos de estudiantes con frecuencia se agradecen verbalmente y se han amenazado con golpearse a la salida del colegio. Todos los días los profesores deben lidiar con este problema. Si usted fuera profesor:
- A. Llamarla a la policía para que vigile la salida de los estudiantes.
 - B. Llevarla a los muchachos a la rectoría.
 - C. Dejaría que los grupos actúen como quieran y no intervendría.
 - D. Orientar la mediación para llegar a acuerdos entre los grupos.
11. La institución educativa fue invitada a un evento intercultural con representantes de varias religiones, grupos étnicos, grupos sociales de diferentes partes del país. El rector del colegio debe:
- A. Enviar una comitiva del colegio porque comprende el significado y la importancia de vivir en una nación multiétnica y pluricultural.
 - B. Enviar la comitiva para no quedar mal con la invitación.

- C. Evitar la asistencia al evento porque no quiere que sus estudiantes tengan contacto como gente de otras religiones.
 - D. No participa del evento porque los muchachos de otros grupos sociales pueden ser mala influencia para sus estudiantes.
12. En el salón de clase se reconoce que Felipe es un chico que se autodenomina “emo”. Sus compañeras la discriminan por su estereotipo ¿Si tu fueras compañera de Felipe qué harías?
- A. Buscar la forma de parecerse a ella.
 - B. Excluirlo porque los “emos” son malos para la sociedad.
 - C. Aconsejarla salir de ese grupo porque no la beneficia.
 - D. Hablar con ella y no la excluiría porque merece respeto y atención.
13. Los estudiantes del grado undécimo organizaron un foro sobre la discriminación y exclusión de las minorías étnicas. Al final se realiza un debate donde piden la participación del público, su posición como estudiantes es:
- A. “No entra al debate ya es irrelevante; mi opinión no va a cambiar la pobreza a la violencia”
 - B. “El debate es importante, pero no me interesa expresar mi opinión”
 - C. “No es necesario el debate ya que el gobierno es el que debe solucionar los problemas de exclusión y discriminación a las minorías étnicas”.
 - D. “Participo porque comprendo que la discriminación y exclusión puede tener consecuencias sociales negativas”.

14. En una reunión política, participan los diferentes grupos sociales y étnicos del país. En el momento en que habla el representante indígena, las personas comienzan a salirse del auditorio. Esta actitud evidencia:
- A. Que los indígenas no tienen nada importante que decir.
 - B. La falta de respeto por los derechos de las minorías étnicas.
 - C. El respeto por las minorías étnicas.
 - D. El trato que merecen los indígenas.
15. En una empresa se reúnen los compañeros de trabajo porque se descubre que Andrés tiene inclinaciones homosexuales. El grupo pretende denunciar al compañero porque piensan que los homosexuales transmiten enfermedades. Estas personas:
- A. Actúan en defensa de sus derechos ya que hay que prevenir enfermedades.
 - B. Están sometiendo a Andrés a un trato discriminatorio.
 - C. Tienen toda la razón, ya que los homosexuales no deben convivir en comunidad.
 - D. Desconocen el derecho al trabajo.
16. Las chicas de 11° acaban de enterarse que Mónica es lesbiana; Por lo tanto:
- A. Es mejor excluirla ya que no es bueno ser amigo del alguien así.
 - B. Se le debe tratar con indiferencia.
 - C. Es importante hablar con ella para que cambie su orientación sexual.
 - D. Es necesario comprender que la orientación sexual hace parte del libre desarrollo de la personalidad.

17. El alcalde del municipio de Miraflores prometió invertir en las vías del municipio. Después de casi dos años de gobierno, las vías están en un estado lamentable, lo cual dificultan el desplazamiento de los ciudadanos a los municipios aledaños. ¿Cuál es el mecanismo constitucional que permite a los ciudadanos reclamar ante el incumplimiento del programa del gobierno?
- A. Cabildo abierto
 - B. Revocatoria del mandato
 - C. Una carta firmada por todos los ciudadanos exigiendo que el alcalde cumpla lo prometido.
 - D. Una protesta frente a la alcaldía.
18. La profesora de sociales desea implementar estrategias de solución de conflictos. Ella debe aclarar a los estudiantes que una acción que NO contribuye a la solución del conflicto es.
- A. Manejar las emociones y controlar los impulsos.
 - B. Permitir que el otro exprese sus sentimientos.
 - C. Pretender tener el control de la discusión
 - D. Expresar con sinceridad sus pensamientos y emociones.
19. El estado debe privilegiar a los grupos que históricamente han sido discriminados, como mecanismos para reivindicar sus derechos. Una manera de cumplir con este deber es:
- A. Implementar programas de beneficencia donde les ofrezcan tres comidas diarias.
 - B. Facilitarles el ingreso a la universidad, otorgando cupos y preferirlo a otros.

- C. Crear instituciones educativas especiales para homosexuales, minorías étnicas, etc.
 - D. Otorgar subsidios mensuales.
20. En el periódico mural de un colegio se publicaron los resultados de una encuesta sobre el trato que los docentes dan a los estudiantes. El rector se enojó y ordenó retirar esa información. En esta situación se está vulnerando el derecho a:
- A. La educación
 - B. El libre desarrollo de la personalidad
 - C. La libertad de expresión.
 - D. Libertad de cultos
21. En el municipio de Soledad se organiza un cabildo abierto con el propósito de permitir la participación del pueblo, ya que se va a debatir la posibilidad de un proyecto para construir un acueducto. La participación del pueblo es importante porque:
- A. De esta manera se garantiza la protección de los derechos ciudadanos.
 - B. Aprovechan esta oportunidad para debatir otros problemas.
 - C. Así manifiesta su rebeldía la ciudadanía.
 - D. Es un mecanismo de participación directa contemplando en el Estado social de Derecho.
22. En un Estado social de Derecho se da más importancia a :
- A. Las normas que rigen el destino del pueblo.
 - B. La democracia porque es el sistema de gobierno.
 - C. La protección de los derechos de los ciudadanos.

- D. Los deberes de los ciudadanos frente al Estado.
23. En el municipio de El Encanto, acusan a don Guillermo de brujería porque trabaja recetando mezclas vegetales para “sanar” enfermos. La gente aduce que es un brujo y piden desalojo para esta persona. Las autoridades sellaron el establecimientos de don Guillermo porque:
- A. Tenían que hacer caso a la voluntad de la mayoría.
 - B. La brujería está prohibida por la religión.
 - C. El pueblo está en todo su derecho de pedir el desalojo de personas que practican ritos extraños.
 - D. El estado colombiano no permite prácticas de sanación sin licencia médica.
24. En un barrio se presentan 3 candidatos a la alcaldía municipal. Según las encuestas, estos son los favoritos de los ciudadanos; allí se presenta un cuarto personaje con legalidad para presentarse a la elección, pero las personas del barrio desaprueban a este candidato. A usted le parece frente a la participación del cuarto candidato que:
- A. Los vecinos tienen el derecho a elegir su representante.
 - B. El cuarto candidato está en el derecho de participar ya que se presenta legalmente.
 - C. El candidato debía presentarse ante los vecinos para que ellos decidieran si es de su gusto.
 - D. Los vecinos son al fin de cuentas los que elegirán a su representante, y esto deben tenerlo en cuenta los candidatos.

25. Un inmigrante de un país vecino pide asilo político. El personaje dice que en su país lo persiguen grupos de izquierda, ¿El estado colombiano debe ofrecer asilo político a este extranjero?
- A. Sí, porque Colombia es un país libre de aceptar si otorga asilo político a personas que merecen por su condición económica.
 - B. Sí porque Colombia tiene mecanismos para aceptar el asilo de ciudadanos que soliciten dicho derecho.
 - C. No, porque Colombia no acepta personas perseguidas por razones internas de otros países.
 - D. No, porque el Estado colombiano no protege a perseguidos de otros países.
26. Una estudiante de noveno estaba llorando en el laboratorio. Cuando llegó el profesor a clase, usted piensa que el profesor debió:
- A. Ignorar la situación, pues hay mujeres que lloran por todo.
 - B. Reportarla en convivencia.
 - C. Preguntarle por la causa y tratar de ayudarla e informar a los padres de familia.
 - D. Ofrecerle un trato especial y generar acercamientos.
27. Se ha capturado a un grupo de insurgentes en las montañas de Colombia. Son personas que cometieron actos terroristas frente a la población civil, y deben ser castigados de manera ejemplar; por eso las autoridades deben:
- A. Castigarlos con cadena perpetua o pena de muerte.
 - B. Iniciar el debido proceso y dictar sentencia conforme a la legislación colombiana.

- C. Quitarles la vida, igual ellos lo han hecho con otros ciudadanos.
 - D. Otorgar las penas más duras por violar los derechos civiles.
28. En un juzgado se encuentra un grupo de desplazados por la violencia y expresan que sus tierras fueron tomadas de manera ilegal. Ellos reclaman sus tierras, pero no tiene pruebas contundentes. En esta situación que padecen miles de colombianos, el Estado debe asumir la siguiente posición:
- A. Si no tiene las pruebas, no se les puede ayudar; es una cuestión de leyes.
 - B. Iniciar un proceso de restitución de tierras, facilitando mecanismos para demostrar que vivieron en dichos predios.
 - C. Se le ayuda, pero deben poner de su parte buscando abogados para que enfrenten el caso, ya que los detalles son básicos para devolverles sus tierras.
 - D. Sin pruebas, desafortunadamente no se puede realizar un proceso a los desplazados, aunque entienda y ayude con dinero a los necesitados.
29. En la clase de sociales se generó una discusión sobre la penalización de delitos como la violación a menores. Una posición que es coherente con la protección de los derechos es que:
- A. Este tipo de conductas deben ser castigadas con pena de muerte.
 - B. Los derechos humanos son inalienables e imprescriptibles.
 - C. El juez debe aplicar las penas más altas establecidas por la ley.
 - D. Los vecinos que sorprendan un violador deben tomar la justicia por su cuenta y no entregarlo a las autoridades.
30. Los periodistas tienen la obligación de informar con veracidad y objetividad, por lo tanto, al ver los periodistas:

- A. No analizo sus contenidos, ya que son críticos y sinceros en sus emisiones.
 - B. Los asumo como único mecanismo para conocer la realidad nacional.
 - C. Analizo críticamente la información y comparo con otros medios de comunicación.
 - D. No son referente para conocer la realidad ya que los medios sólo informan lo que les conviene.
31. El estado protege el derecho a la salud cuando:
- A. Reglamenta las tarifas para la atención a usuarios.
 - B. Les exige a las clínicas que atiendan de forma gratuita a las personas de estrato uno y dos.
 - C. Mediante un fallo de tutela ordena a la clínica realizar los tratamientos requeridos.
 - D. Facilita dinero a las personas con menos recursos para que costeen sus tratamientos.
32. En un colegio de la localidad se realiza una actividad de compartir alimentos con los más necesitados de la ciudad. Usted como estudiante:
- A. Participa con agrado porque es una acción solidaria y altruista.
 - B. Participa llevando algo de lo que sobra en la casa.
 - C. No participa porque no es obligación llevar algo.
 - D. Participa, pero no planea nada, que los organizadores repartan a los necesitados.
33. Planificar una recolección de alimentos, ayudas humanitarias y utensilios para unos damnificados de una avalancha es:

- A. Una acción loable, ya que planear este tipo de acciones permite ejecutar acciones que buscan mitigar las necesidades de los damnificados de la avalancha.
 - B. Irrelevante, ya que sólo con planificar no se soluciona el problema.
 - C. Una buena acción, pero es más urgente aportar comida.
 - D. Inadecuada porque propicia la desocupación y la mendicidad.
34. En un país democrático, es importante generar espacios de participación ciudadana, porque esto permite:
- A. Defender los derechos de los ciudadanos.
 - B. Generar impuestos para el gobierno.
 - C. Expresar diferentes puntos de vista.
 - D. Crear nuevas leyes.
35. La participación democrática puede ser directa e indirecta. La forma de participación directa se evidencia cuando:
- A. El ciudadano elige por medio del voto a otro ciudadano para que lo represente.
 - B. El ciudadano es tenido en cuenta como candidato a un cargo de elección popular.
 - C. El ciudadano hace parte de las protestas.
 - D. El ciudadano ejerce liderazgo en su comunidad a través de las juntas de acción comunal.
36. Para evitar que los estudiantes del colegio fumen cigarrillo, las directivas han establecido que quien incurra en esta conducta será sancionado con matrícula

condicional. Sin embargo, esta medida no ha sido efectiva. Para lograr erradicar esta práctica, la acción más eficiente sería:

- A. Endurecer la sanción con expulsión inmediata de la institución.
- B. Informar sobre las consecuencias en la salud y generar una toma de conciencia frente al tabaquismo.
- C. Negar el cupo para el año siguiente a quienes fuman cigarrillos.
- D. Permitir el consumo y dejar esta institución bajo responsabilidad de los padres.

37. Para endurecer la penas de los conductores que en estado de embriaguez causen daño a terceros, se requieren:

- A. Que el presidente de la República tome la decisión.
- B. Que los gobernantes se pongan de acuerdo e implementen la medida en cada departamento.
- C. Que el Congreso tramite la ley.
- D. Que los ciudadanos interpongan derecho de petición solicitando la implementación de esta medida.

38. Carlos es un niño de once años que todos los días vende empanadas en un semáforo de la ciudad. La mamá no le permite regresar a casa hasta que haya vendido todas las empanadas. Carlos tiene tres hermanitos menores que él. En esta situación usted piensa que:

- A. Carlos es ejemplo de apoyo a la mamá, pues gracias a su trabajo pueden comer todo en casa.

- B. Se están violando derechos fundamentales a Carlos, como el derecho a la educación.
 - C. Aunque Carlos trabaja en la mañana, puede estudiar en la jornada de la tarde.
 - D. La mamá de Carlos no tiene otra opción.
39. La constitución política señala que Colombia es una república que fundamenta su actuar en un marco democrático y participativo. ¿Quiénes participan de este sistema?
- A. Solamente los mayores de dieciocho años al ejercer su derecho al voto.
 - B. Todos los colombianos cuando eligen al candidato de su preferencia.
 - C. Los candidatos a cargos públicos cuando son elegidos por mayoría.
 - D. Niños, jóvenes y adultos al participar en la toma de decisiones en contextos escolares o nacionales.
40. Ante la evidencia de minerales preciosos en las reservas forestales nace la discusión sobre su explotación. Una posición que dirime esta controversia es:
- A. Explotar los recursos ya que generan progreso y bienestar a la región.
 - B. Impedir la explotación ya que ésta implica el sacrificio de especies vegetales y animales.
 - C. Privatizar la reserva y entregar la licencia de explotación a una multinacional.
 - D. Regular la explotación mediante la supervisión de autoridades ambientales que garanticen la sostenibilidad del ecosistema.

Apéndice B

Cuestionario Estructurado para medición Pos-test

Simulacro Pruebas Saber: Área competencias ciudadanas - Cuadernillo Nivel Avance (Delgado,2013)

Instrucciones

1. Marca u nombre y apellido en el espacio correspondiente en tu hoja de respuestas.
2. Marca el nombre de tu colegio en el espacio correspondiente en tu hoja de respuestas.
3. En este cuadernillo encontrarás 20 preguntas de matemáticas, 20 preguntas de lenguaje, 20 de ciencias naturales, 40 de competencias ciudadanas. Debes contestarlas en la hoja de respuestas.
4. Para contestar, hazlo de la siguiente manera: Por ejemplo, si la respuesta a la pregunta 1 es B,

MARCA ASÍ



5. No escribas, taches o dibujes en este cuadernillo.
6. Lee muy atentamente antes de marcar cada pregunta.

7. Marca sólo 1 opción para cada pregunta.
8. Empieza cuando te lo permita el examinador.

Cuestionario

1. El Colegio privado San José del Cedral suspende las matrículas de los niños cuyos padres no tienen los recursos suficientes para pagar los costos escolares.

Según lo anterior:

- A. El colegio está en todo su derecho de no permitir el ingreso a quienes no pagan por el servicio.
 - B. Los padres y el niño deben aceptar su falta de dinero y buscar un colegio gratuito.
 - C. El colegio viola los derechos al niño, específicamente, el derecho a la educación.
 - D. No se violan los derechos ya que el niño puede buscar un colegio oficial el cual garantiza la gratuidad de la educación.
2. Una madre en el parque regaña a su hijo de 7 años por discriminara a una anciana que va el silla de ruedas, lo cual:
 - A. Es correcto ya que la madre debe corregir a su hijo cuando comete una falta, eso es formación.
 - B. Vulnera los derechos del niño a la libre expresión.
 - C. Es incorrecto ya que la madre corre el riesgo de ser sancionada por Bienestar familiar.
 - D. No es permitido, ya que en esa edad, el niño puede hacer lo que quiera.

3. En el vecindario vive un padre muy reconocido por llevar su hijo de viaje constantemente aprovechando que tiene negocios en otras ciudades, así deba interrumpir los estudios de su hijo. Según el padre, la diversión le ayuda a aprender más. En esta situación:
- A. El padre obra correctamente ya que le está garantizando el derecho a la recreación.
 - B. El padre está vulnerando el proceso educativo de su hijo, además del derecho a la educación.
 - C. El padre solo está tratando de hacer lo que mejor le parece para educar a su hijo.
 - D. Es un padre responsable ya que asume las vacaciones y la educación de su hijo como él quiere.
4. Para otorgar cupos, el rector del colegio escogió a un joven estudiante por sus recursos económicos estables, a otro, lo rechazó porque no tiene dinero para sus libros y uniformes; aunque de todas maneras, en el colegio sobran cupos. Usted piensa que:
- A. El rector actúa según lo establecido en el Manual de Convivencia.
 - B. El rector sabe en su experiencia que es lo que más conviene al colegio.
 - C. El rector sabe que sin libros no se puede estudiar.
 - D. El rector discriminó al estudiante por falta de recursos económicos
5. ¿En cuál de los siguientes casos se violan los derechos de los niños?
- A. Cuando se les expulsa del colegio porque rompieron un vidrio.

- B. Cuando no se les lleva al centro comercial para que se diviertan en los juegos.
 - C. Cuando no se les da la libertad de hacer lo que quieran.
 - D. Cuando los niños o las niñas no asisten al colegio por que deben trabajar.
6. “Todos los niños deben trabajar para ganarse la vida”. Este enunciado:
- A. Muestra una realidad que debe ser afrontada.
 - B. Justifica el trabajo en todas sus dimensiones ya que los costos de la vida son muy altos y los niños pueden colaborar a su manera.
 - C. Va en contra de los principios de la constitución nacional.
 - D. Justifica que el trabajo no es deshonra; al contrario dignifica a todos, incluso a los niños.
7. Los grupos armados de Colombia secuestran a las personas, según ellos, con esta “acción” justifican su causa revolucionaria armada. En realidad esta práctica:
- A. Se justifica, ya que en una guerra se utilizan diferentes tácticas para vencer al enemigo.
 - B. Es “normal” al interior de un conflicto.
 - C. Es necesario para lograr los objetivos dentro del marco del conflicto armado.
 - D. Vulnera el derecho a la libertad.
8. A pesar de la instalación de las mesas de negociación en busca de una salida negociada y concertada al conflicto armado en Colombia, las FARC continúan cometiendo hechos violatorios de los derechos humanos como tomas, secuestros, atentados a albergues infantiles. Ante esta situación, el gobierno debería:
- A. Cancelar las mesas de negociación.

- B. Enfrentar paramilitarmente a las FARC ya que está claro que no quieren negociar.
 - C. Insistir en una salida negociada.
 - D. Agotar la vía del diálogo y la concertación sin descuidar la fuerza militar del Estado.
9. A una persona secuestrada se le vulnera especialmente el derecho a:
- A. Trabajar.
 - B. La vida.
 - C. La libertad
 - D. La libertad de conciencia.
10. Cuando yo compro un paquete de papas fritas debo arrojar el empaque en un lugar adecuado como una caneca de basura, pero si no encuentro una caneca cerca puedo:
- A. Dejarlo escondido en una matera.
 - B. Guardar el empaque y botarlo en una caneca de mi casa.
 - C. Botarlo en un lugar no visible en esa calle.
 - D. Botarlo en la calle, esto justifica el trabajo de quienes barren las calles.
11. En una ciudad hay mucha propaganda del centro comercial en las paredes. Esto indica que:
- A. En esta ciudad se hace un adecuado uso de la libertad de expresión.
 - B. Se está generando contaminación visual.
 - C. Se debe educar sobre el apropiado uso de los espacios de expresión.
 - D. Es correcto apoyar el comercio de la ciudad.

12. La libertad de expresión es fundamental en un país porque:
- A. Permite educar e informar la opinión pública.
 - B. Asegura el buen uso de los medios de comunicación.
 - C. Fortalece a los periódicos, a la radio y a la divulgación de propagandas.
 - D. Aumenta la cantidad de publicidad y eso es bueno, la gente sale a comprar más.
13. El derecho a la libre expresión e información a la opinión pública es importante porque:
- A. Permite que estemos informados las 24 horas.
 - B. Permite generar espacios en los programas de televisión educativa.
 - C. Allí la gente dice lo que piensa.
 - D. Fortalece la democracia de un Estado Social de Derecho.
14. Elvira sufrió un accidente que la obliga a desplazarse en silla de ruedas. Ahora tiene 28 años y está buscando trabajo. Envío su hoja de vida a una empresa, la cual le manifestó que cumplía con el perfil requerido y la citó a una entrevista. Durante la entrevista, le dijeron a Elvira que no la podían emplear, pues la empresa se vería obligada a adaptar su infraestructura física y no era el momento de sumir esos costos. En lo que concierne a la Constitución, ¿Cuál de las siguientes afirmaciones aplica a la situación presentada?
- A. La empresa carece de recursos para adaptar su infraestructura, no la puede obligar a realizar esta inversión.
 - B. La empresa podría recibir deducciones de impuestos por emplear a personas en situaciones de discapacidad.

- C. La empresa puede justificar con base en sus estatutos el no emplear a Elvira.
 - D. La empresa está vulnerando el derecho a tener igualdad de oportunidades para trabajar.
15. Un hospital se especializa en trasplante de órganos. En este hospital se realizan las operaciones y se hacen las respectivas investigaciones sobre este avance científico para la cura de enfermedades. Allí hay una lista de espera de pacientes con la esperanza de un trasplante. En la lista de espera se le da prioridad a extranjeros que pagan más. En esta situación:
- A. Viola el derecho a la vida y a la igualdad de los nacionales sin recursos.
 - B. El hospital es libre de actuar ya que es el que decide a quien hacer el trasplante.
 - C. La prioridad es recibir el dinero para costear las investigaciones.
 - D. No cumple las normas porque los nacionales son atendidos después que los extranjeros.
16. Ante la escasez de transporte en Pueblo escondido, una ambulancia fue controlada por una empresa de víveres para surtir las tiendas del pueblo. Se presentó una emergencia y la ambulancia no estuvo disponible para transportar un enfermo a la ciudad más cercana. Según lo anterior la ambulancia:
- A. Está haciendo una labor que beneficia a todo el pueblo.
 - B. Se convierte en una alternativa de solución para otro problema del pueblo.
 - C. Está violando normas de derechos humanos.
 - D. Debe preferir transportar personas enfermas y no mercancías.
17. La libertad de cultos significa que:

- A. Cada uno puede adorar en su iglesia preferida su propio Dios.
 - B. El Estado debe garantizar la libertad para profesar cualquier religión.
 - C. Puede proliferar las creencias sobre la nueva era ya que son aptas para el milenio.
 - D. Se atenta contra las iglesias principales del país.
18. Es importante ser miembro activo en tu comunidad: es decir ¿Conocer una problemática y tratar de solucionarla?
- A. En algunas situaciones, ya que si me beneficia, si actúo.
 - B. No es importante ya que para eso está la policía.
 - C. Es importante, porque así me mantengo enterado de lo que sucede en mi comunidad.
 - D. Es importante ya que es responsabilidad del ciudadano actuar en la participación de políticas y acciones en aras de mejorar y cuidar su comunidad.
19. ¿Cuál es la mejor forma para solucionar los problemas en tu casa?
- A. Imponer tu punto de vista.
 - B. Generar espacios de diálogo y concertación.
 - C. No hace nada.
 - D. Con gritos y golpes.
20. La discriminación en los colegios perjudica porque:
- A. Causa daño a los compañeros de clase.
 - B. Viola derechos fundamentales como la igualdad.
 - C. Aumenta los niveles de violencia entre estudiantes.

- D. Impide el desarrollo de procesos de aprendizaje.
21. Cuando un representante de la comunidad, elegido democráticamente, incurre en fraude y corrupción, ¿A quiénes afecta?
- A. A los representantes públicos ya que evidencia que son corruptos.
 - B. A su familia principalmente.
 - C. Así mismo ya que él es el corrupto.
 - D. A todos los miembros de la sociedad y a la democracia.
22. La Constitución Política de Colombia establece los mecanismos para realizar las reformas necesarias. ¿Cuál de los siguientes aspectos NO es un mecanismo de reforma de la Constitución?
- A. Asamblea Nacional Constituyente.
 - B. Referendo.
 - C. Decreto reglamentario.
 - D. Plebiscito.
23. En la escuela rural “Cielo lindo” no hay libros para todos los niños, sin embargo los niños y los profesores nunca tienen inconvenientes a la hora de enseñar. La escuelita ganó el concurso de lectura del país y sus estudiantes son los mejores en ortografía. Esto quiere decir que:
- A. Los profesores sólo prestan los libros a los mejores estudiantes de la escuelita.
 - B. Los niños no pelean por los libros porque no les gusta la lectura; entonces no hay problema.

- C. Profesores como estudiantes saben del valor de los libros los cuidan y utilizan bien.
 - D. La solidaridad, el trabajo colaborativo y la constancia suplen la carencia de recursos físicos.
24. En Pueblo escondido, el río Frío es la fuente de agua de las fincas de municipio. Durante muchos años la población ha tomado de las aguas del río para diferentes actividades; todos lo utilizan y lo cuidan de manera conjunta y organizada. Esto indica que en el pueblo:
- A. La gente sabe utilizar el recurso de agua porque es un bien público.
 - B. La gente del pueblo hace uso de sus derechos a explotar los recursos naturales.
 - C. Sólo lo mantienen limpio para aparentar.
 - D. Toman el agua pero contaminan el río.
25. Un hombre siembra árboles para que no se erosione la montaña; esta acción indica que él:
- A. Siembra árboles porque es su pasión.
 - B. Además de proteger el medio ambiente, tiene conciencia social.
 - C. Es un buen ecologista, pero con eso no cambia nada.
 - D. Es un desocupado que no logrará nada.
26. Los niños en el colegio han elegido a quien será el personero que los representará ante las directivas del colegio. El gobierno estudiantil propicia:
- A. La participación democrática, el ejercicio de la ciudadanía, el liderazgo.
 - B. Que los estudiantes aprendan los malos ejemplos de las políticas corruptas.

- C. La discriminación porque sólo eligen pocos representantes.
 - D. La participación activa del área de ciencias sociales.
27. El profesor ha motivado a sus estudiantes para que determinen quien será el representante del grupo. Unos pensaron que el representante debía ser nombrado por el profesor, otros que debía ser Fernando porque ocupa siempre el primer puesto, finalmente decidieron votar y seleccionaron el candidato de la mayoría; esto quiere decir que los estudiantes optaron por el sistema:
- A. Meritocracia.
 - B. Totalitario.
 - C. Fascista.
 - D. Democrático.
28. Cuando una persona soluciona los problemas con los demás de manera violenta:
- A. Se está haciendo respetar.
 - B. Es porque así es su forma de ser.
 - C. Está mostrando autoridad frente a los demás.
 - D. Está usando mecanismos no adecuados de solución de conflictos.
29. Si vas en un automóvil y ves que en un auto de bomberos está detrás con sus sirenas encendidas pidiendo paso, pues tienen que ir a un llamado por incendio, ¿Qué actitud asumes?
- A. Que espere, pues todos somos iguales y tenemos afán de llegar nuestro destino.
 - B. Aceleras para desplazarte más rápido y permitir el paso de los bomberos.
 - C. Buscas estacionarte en una orilla de la vía para permitir el paso.

- D. Averiguas donde es el incendio para mirar los sucedido.
30. El símbolo de la cruz roja representa para un pueblo de desplazados:
- A. Un símbolo de guerra.
 - B. Un símbolo comercial.
 - C. El logo de una empresa del estado.
 - D. Una institución que protege los derechos humanos.
31. En el pueblo de Quebrada Seca sus pobladores discuten sobre la construcción de un puente. Se presentaron tres consorcios con su respectiva propuesta. El Concejo Municipal seleccionó la propuesta que cumple con los estándares de calidad y a un buen precio. Este proceso de selección:
- A. Genera bienestar y desarrollo para los habitantes del municipio.
 - B. Propicia relaciones de justicia y equidad.
 - C. No permite el tráfico de influencias ni la corrupción.
 - D. Favorece la realización de otras obras para el beneficio del pueblo.
32. Uno de los principios básicos del derecho internacional humanitario es:
- A. Proteger los intereses de los grandes países reconocidos como potencias.
 - B. Proteger la infraestructura donde viven las personas.
 - C. Proteger a la sociedad civil de un conflicto armado.
 - D. Proteger los intereses económicos de la sociedad civil.
33. De los siguientes, ¿Cuál no es un mecanismo de participación ciudadana?
- A. Consulta popular.
 - B. Iniciativa legislativa.
 - C. Cabildo abierto.

D. Concejo municipal.

34. En una familia el padre habla con su hijo despectivamente de sus vecinos que son desplazados por el conflicto armado; el hijo de 12 años le dice al padre que es una manera muy inapropiada de juzgar a las personas por su condición radical y política. En esta situación:

- A. El hijo es grosero por contradecir a su padre.
- B. El hijo asume una posición crítica ante la discriminación.
- C. El padre debe reprender a su hijo por criticarlo.
- D. Es normal que se dialogue de esta manera el interior del hogar.

35. Dilema:

En un colegio los niños se ríen y burlan de sus compañerito que es testigo de Jehová, además en el recreo nunca les hablan. ¿Para ti que hecho constituye? Elige tu respuesta de la lista de opiniones.

- A. Un acto de discriminación.
- B. Una falta de respeto.
- C. Una broma inofensiva.
- D. Un acto de violencia al interior del colegio.

36. La Constitución Política de Colombia promueve la dignidad, igualdad y libertad a la comunidad LGTBI, sin embargo, aunque han ganado espacios en defensa de sus derechos, la sociedad tradicional todavía no acepta a esta comunidad, situación que se refleja a la hora de acceder a diferentes cargos u oficios. Según lo anterior:

- A. Los empleadores no deben emplear personas de la comunidad LGTBI porque afectarán la imagen de su empresa.
 - B. Los colombianos aún no estamos preparados para aceptar la convivencia en sociedad con personas de esta comunidad.
 - C. Estas actitudes de falta de tolerancia generan discriminación por la condición sexual.
 - D. Es necesario comprender a las personas que no aceptan a la comunidad homosexual.
37. Un adulto maltratado de manera cruel a un niño en el vecindario, ¿Qué debe hacer?
- A. No te metes es problemas y dejas que golpeen al niño.
 - B. Intervienes cuestionando al adulto y tratas de ayudar al niño.
 - C. Ignoras los problemas de los demás y no dices nada.
 - D. Reportas el caso a las autoridades locales.
38. En un salón se burlan de alguien porque viene de otra parte, se viste y habla diferente. ¿Qué tan de acuerdo estás tú con estas burlas?
- A. Estás de acuerdo porque no hablas con extraños.
 - B. Estás de acuerdo porque es más cómodo hacerle caso a los amigos.
 - C. Estás en desacuerdo, pero igual no le hablas.
 - D. Estás en desacuerdo y tratas de conocer y acercarte a la persona.
39. Un compañero insultó fuertemente a Fernando y Fernando devolvió los insultos y los malos tratos; ante este altercado:
- A. Estás de acuerdo con Fernando porque lo que se hace se devuelve.

- B. No estás de acuerdo porque la violencia no es el mejor medio para resolver conflictos.
 - C. No estás de acuerdo con las groserías, sino con los golpes.
 - D. Estás en desacuerdo y tratas de conocer y acercarte a la persona.
40. El docente de Ciencias asignó una actividad de laboratorio que debe hacerse en grupos. Tu grupo está tratando de ponerse de acuerdo en dónde y a qué horas trabajar. La situación se complica un poco porque a algunos miembros del grupo les parece mejor trabajar el sábado en la mañana, mientras que tú preferirías hacerlo en el descanso de las 9:00. En una situación como ésta, ¿Cómo actuarías?
- A. Decides hacer el trabajo solo.
 - B. Te sometes al horario de los demás miembros porque todos están de acuerdo.
 - C. Tratar de convencerlos de que tus razones son las mejores.
 - D. Le pides al profesor que él decida el horario del trabajo del grupo.

Apéndice C
Carta de consentimiento para Investigación Educativa

Señores Padres de familia y/o Acudientes:

Reciban un cordial saludo y nuestro deseo para que con su ayuda este año escolar continúe siendo productivo y exitoso para nuestros estudiantes.

Actualmente el Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento-Girón como una iniciativa del servicio de orientación escolar, en el marco del proyecto para aspirantes a magister en Tecnología educativa del Tecnológico de Monterrey, se encuentra desarrollando un estudio de investigación que tiene como propósito determinar el impacto generado por la utilización de las estrategias lúdicas virtuales en el desarrollo de competencias ciudadanas, eligiendo como participantes los jóvenes de 9° grado de la sede A jornada tarde.

Dicha investigación se llevará a cabo en los espacios de la clase de informática y su impacto se medirá con la aplicación de un cuestionario tipo Likert y una ficha de observación con los cuales se busca indagar la existencia de habilidades específicas de las competencias ciudadanas.

Por consiguiente, necesitamos contar con su colaboración en la siguiente investigación permitiendo la participación de su hijo(a) a fin de lograr los objetivos planteados en la investigación. Es importante aclarar que la participación es voluntaria y el retiro puede darse en el momento que lo desee, no tiene implicaciones en el desempeño académico del estudiante, no representa riesgos para la persona, se asegura confidencialidad y anonimato en la información recolectada y los resultados obtenidos serán socializados con todos los actores institucionales partícipes.

De antemano le agradecemos su apoyo. Para certificar el consentimiento informado de la participación de su hijo(a) en el presente proyecto, se debe firmar el desprendible y retornarlo a la institución educativa.

Atentamente,

Ps. Nathalia Arbeláez Méndez
Docente Orientadora

V°bo Lic.Orlando Becerra Gamboa
Rector

Yo _____ con C.C _____ obrando
como _____ acudiente autorizo para que mi hijo(a)
_____ del grado _____ participe en la
investigación con fines educativos que desarrolla el servicio de orientación escolar.

Firma del Padre de Familia y/o acudiente _____ Tel: _____

Currículum Vitae

Nathalia Arbeláez Méndez

Correo electrónico personal: nathaliarbelaez@gmail.com

Registro CVU 565901

Originaria de Bucaramanga, Colombia, Nathalia Arbeláez Méndez realizó estudios profesionales en psicología en la Universidad Pontificia Bolivariana de la ciudad de Bucaramanga. La investigación titulada estrategias lúdicas virtuales para el desarrollo de competencias ciudadanas es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Tecnología Educativa y medios innovadores para la educación.

Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo de la psicología educativa, especialmente en el área de la consejería escolar desde hace 5 años. Asimismo ha participado en iniciativas como las investigaciones “Reconstrucción de Memoria Colectiva en personas afectadas por el conflicto armado en Colombia”, “seguimiento de la Opinión pública e intención de voto en las elecciones colombianas del 2006” y “Aspectos subjetivos presentes en la sexualidad de jóvenes escolarizados de Piedecuesta y Bucaramanga”.

Actualmente, Nathalia Arbeláez Méndez funge como psicóloga con funciones de docente orientadora adscrita al Magisterio de educación colombiano; cargo desde el que lidera los procesos de bienestar estudiantil, asesoría psicoeducativa, prevención de riesgos psicosociales, promoción de estilos de vida saludable y sana convivencia escolar, en la institución de educación pública Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento.

Dentro de las habilidades de la tesista sobresalen su capacidad de gestión, sentido de pertenencia, juicio analítico, carácter empático y destrezas comunicativas, puestas al servicio de la comunidad educativa galanista; desde donde espera abordar nuevas estrategias de acompañamiento a educandos con necesidades educativas especiales y profundizar en investigaciones sobre psicología del desarrollo.